PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™. • Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 1998, 99 SCi (Sales Curve Interactive Ltd.). All rights reserved. SCi is a trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. SCi (Sales Curve Interactive Ltd.) is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. E&OE. Head Office: SCi, 11 Ivory House, Plantation Wharf, Clove Hitch Quay, Battersea, London, SW11 3TN. England UK.
Tel: +44(0)171 585 3308. Fax: (0)171 924 3419.
© 1998, 99 SCi (Sales Curve Interactive Ltd.). All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by SCi Ltd.
Developed by SCi Ltd.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01960

Contents

Contents....................1

The Story....................2

Rules....................4

Starting The Game....................7

Controllers....................8

Head-up Display....................10

Pick-up-tastic....................11

Levels....................12

Team....................14

Hints & Tips....................15

Customer Support Tel No's....................*IBC

*Inside Back Cover

THE STORY

In 2135 a series of terrible environmental disasters spawned the worst ever plague suffered by humankind, over two thirds of the world's population was wiped out within a matter of weeks. Whole areas of the Earth became deserted.

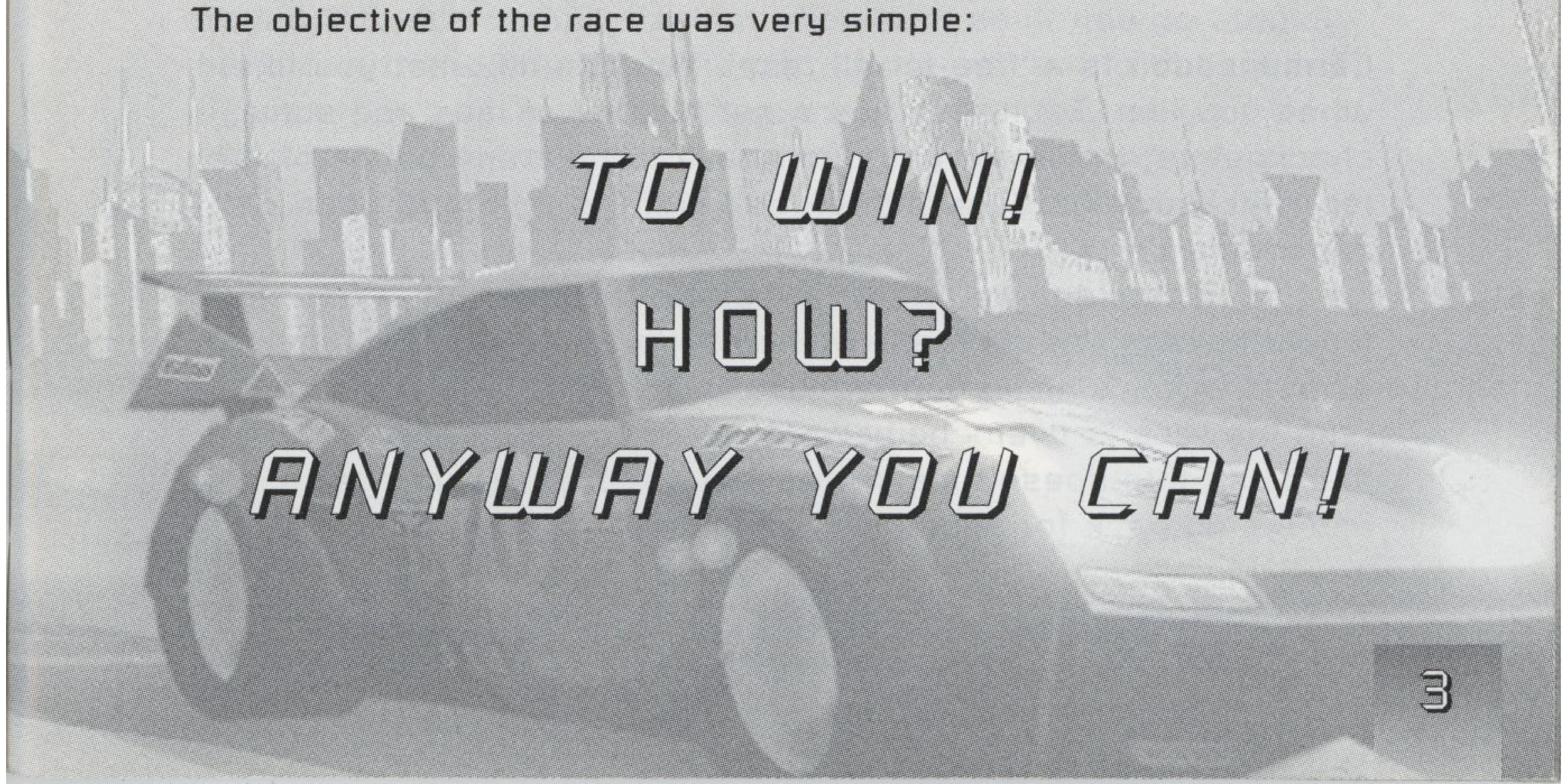
For the first time since human history began humankind's great cities were now empty, the streets echoing with cracking concrete and shattering windows. No longer did the Theme parks roar with the sound of people, the only sound to be heard was the scurrying of the rats. Mankind slowly began to recover - creating vast sterile shelters where resources were so limited that everything was controlled by the government. Slowly humanity began to believe that it could reclaim the world. But there was to be one last deadly surprise for the survivors. Government sponsored genetic research had continued since the 20th century and as the governments last research station was deserted as the disease spread the research was contaminated by the disease.

From this spiteful combination of genetic research and the virulent disease the Zombies arose - dreadful mockeries of human beings - they prospered in the diseased air and started to spread into the empty human cities, mimicking the behaviour of the billions of dead humans.

THE STORY

In the rapidly congested Environmental Domes the Government faced mass revolt. The people were becoming more and more bored. And the Government taking a leaf from the Romans of bygone days announced 'The Carmageddon Race' a chance to win prestige and an escape from the over populated domes to the one unspoilt island in the world. (Where, coincidentally the Government was headquartered!). The race was to be set in disease ridden cities and enclosures of the Earth.

The objective of the race was very simple:



TO WIN!

HOW?

ANYWAY YOU CAN!

THE RULES?

What rules? Just complete each mission to progress to the next set of levels. The levels between missions are an opportunity to do what ever you want. Just remember the instructions that each of your opponents were given:

· Drive faster than anyone else.
· Smash your opponents, until they are scattered all over the road.
· Splat all the zombies infesting the race tracks.

Carmageddon is a 'free-for-all race'. You can do what you like, when you like. Each race has a set number of laps and some checkpoints. However, you don't have to take any notice of the lap checkpoints or laps if you don't want to (many of your opponents don't).

There's more fun to be had by ramming other cars and mowing down the masses. There's a timer at the top of the game screen, which counts down. If the timer reaches zero then the race is over - however even this doesn't matter too much, as this doesn't mean the game is over, as you can always go back for another go at that race.

THE RULES?

You will undoubtedly notice a lack of any display of your position in the race. This is because you don't have one, and it doesn't really matter anyway.

Your opponents will cheat at least as much as you will, and it doesn't matter one iota who gets to the 'finish line' first - it just matters how much damage you did and how many zombies you 'got'.

The important thing is to do whatever you want and to enjoy doing it. If your opponents are being boring enough to go around the race circuit, 'racing', then why don't you go around the circuit the wrong way and put a little spice into their lives? Hitting other cars and splatting zombies adds time to your timer and gives you extra points, and doing so in imaginative ways gives you extra bonuses. Try to think of new and humorous ways of pulping zombies - you'll more than likely be rewarded for it. When hitting other cars, remember to keep your peddle to the metal all the way until impact - wimps are not rewarded. Destroying all your opponents or splatting all the zombies also finishes the race - but with a juicy bonus.

THE RULES?

So you have a choice of three objectives......

Race the race (booooring!)
Splat all zombies
Destroy all your competitors

..... or a combination of all three.

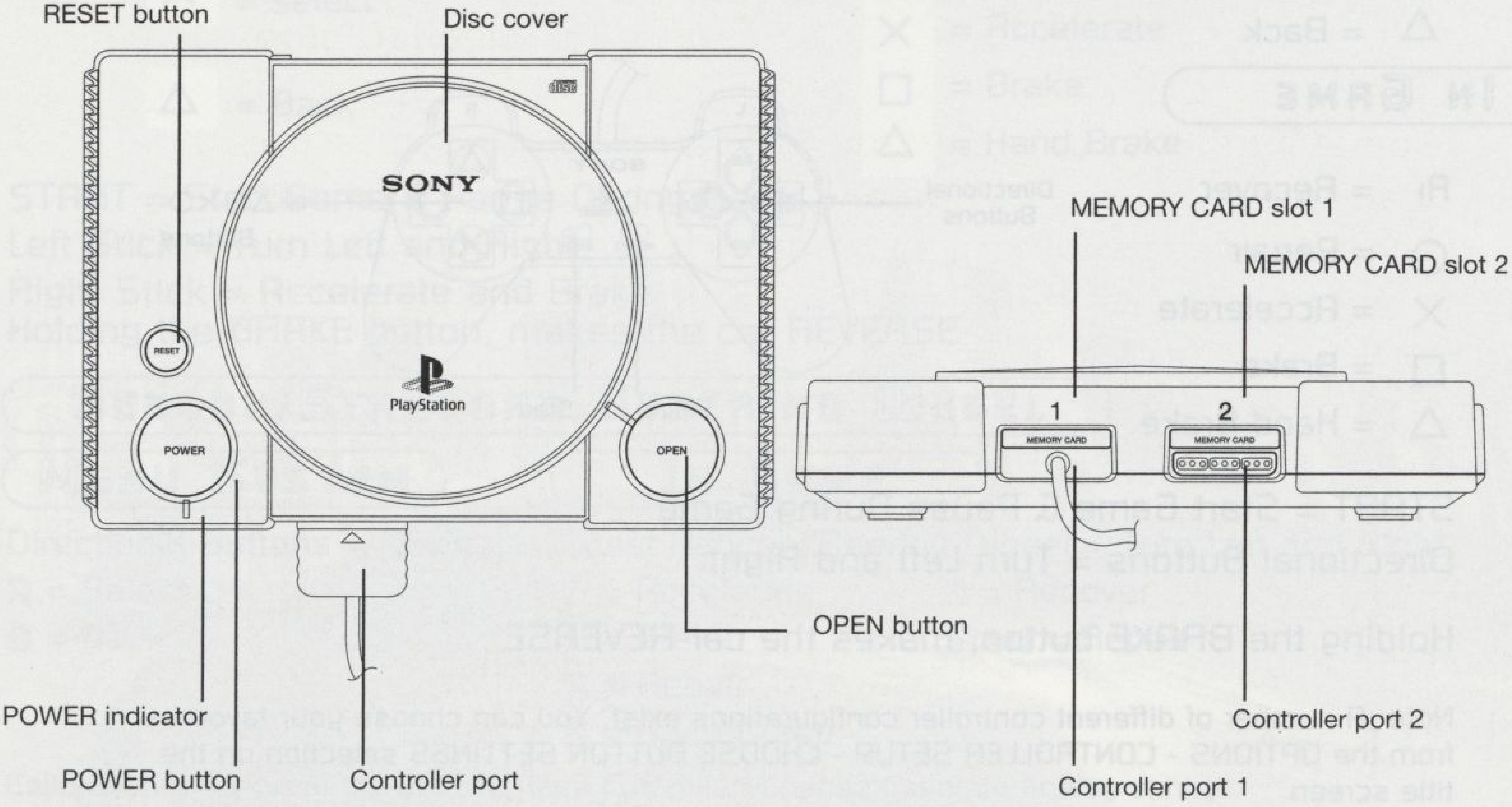
Sometimes your car will land in an awkward position (like on it's roof) and you wont be able to drive away. If this happens, either wait for another car to knock you back on your wheels, or hit the recover button which, for a cost, will recover your car.

During the game your car will get damaged, there is a small status screen which shows the condition of your car. If parts of the car get damaged enough they may start to malfunction. To repair damage, simply hold the repair button, the longer you hold it the more damage is repaired....and the more it will cost you.

STARTING THE GAME

To play Carmageddon on your PlayStation:

Set up your PlayStation in accordance with the instruction manual supplied with your system. Follow your system directions to open the CD Drive and place the CD onto the bed of the drive, ensuring the printed side faces upwards. Close the CD drive and press the Power button to load and play the game.



It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power is turned on.

Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.

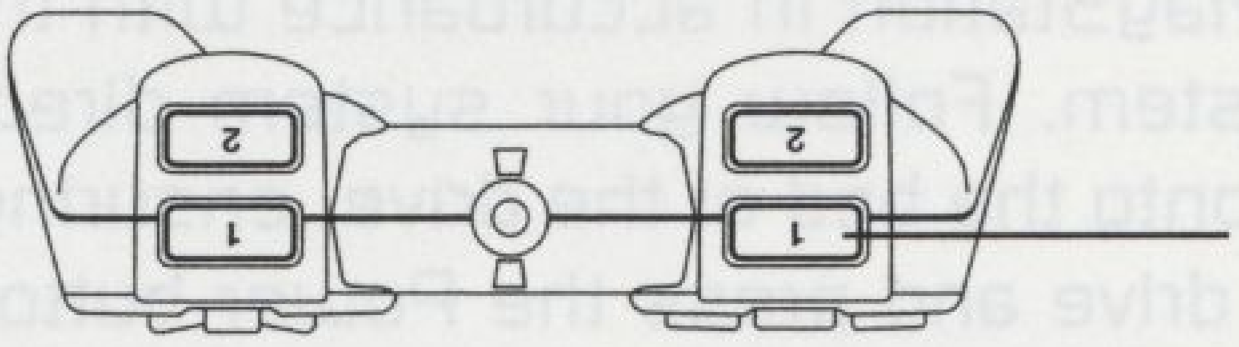
Controllers

Menu System

Directional Buttons = Navigate

× = select

△ = Back



In Game

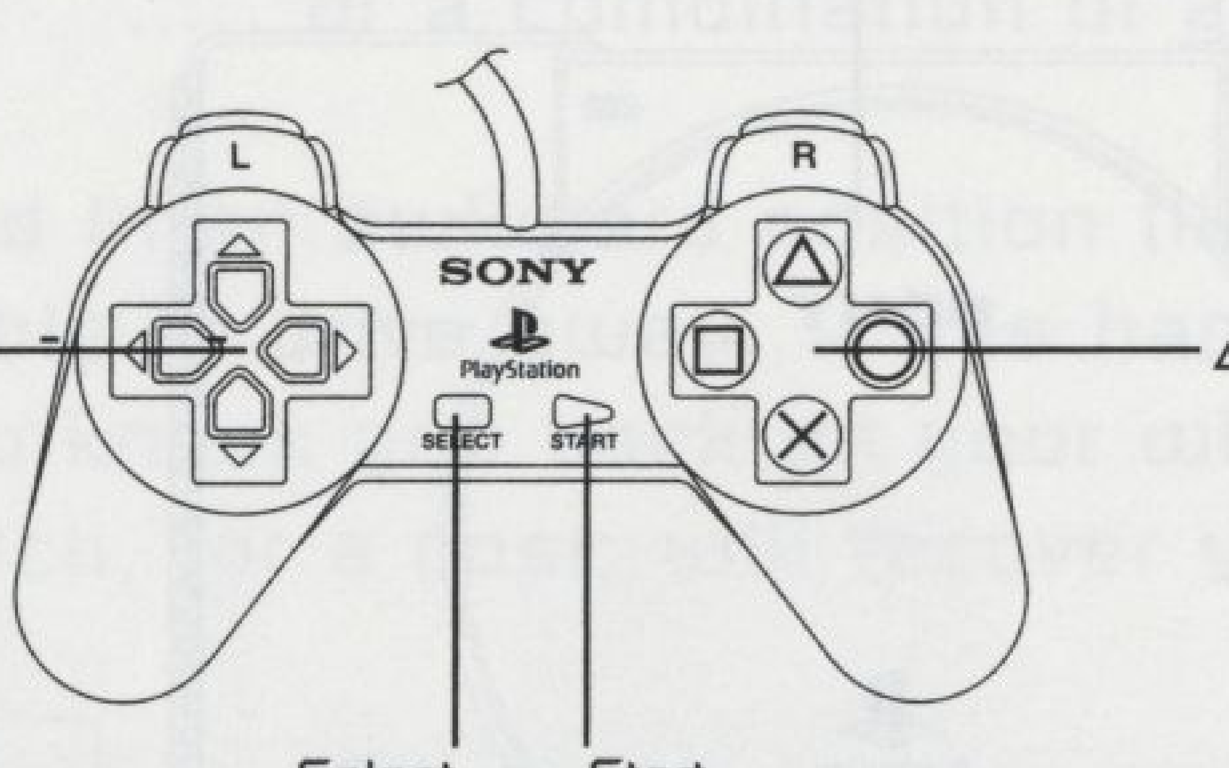
R1 = Recover

○ = Repair

× = Accelerate

□ = Brake

△ = Hand Brake



START = Start Game & Pause During Game

Directional Buttons = Turn Left and Right.

Holding the BRAKE button, makes the car REVERSE

Note :A number of different controller configurations exist. You can choose your favourite from the OPTIONS - CONTROLLER SETUP - CHOOSE BUTTON SETTINGS selection on the title screen.

Controllers

Analogue Controller/ Dual Shock

Menu System

Directional Buttons = Navigate

✕ = select

△ = Back

In Game

R1 = Recover

○ = Repair

✕ = Accelerate

□ = Brake

△ = Hand Brake

START = Start Game & Pause During Game
Left Stick = Turn Left and Right
Right Stick = Accelerate and Brake
Holding the BRAKE button, makes the car REVERSE

Negcon/Standard Steering Wheel

Menu System

Directional Buttons = Navigate
A = Select
B = Back

In Game

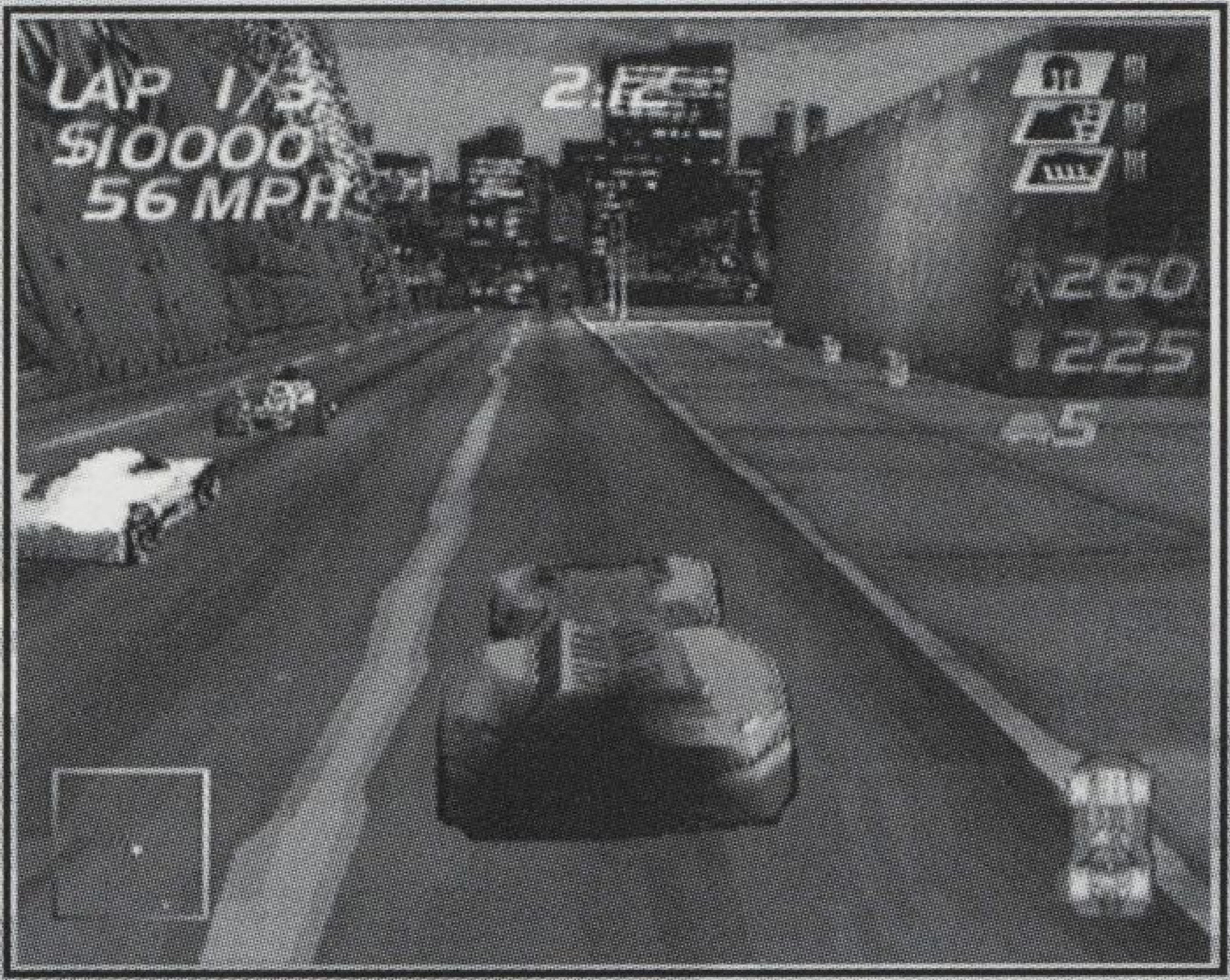
Twist Negcon/Steering Wheel = Turn Left and Right
I = Accelerate
II = Brake
A = Repair
B = Hand Brake
R = Recover
Start = Repair

Calibration: First go to the options, then Controller. Choose Calibrate analog control.
You will then get a picture of the controller and be asked to centre the BLUE ball and press the A Button. You the then be asked to move steering, accelerator and braking to their full extents. When completed press the A button

Note :A number of different controller configurations exist. You can choose your favourite from the OPTIONS - CONTROLLER SETUP - CHOOSE BUTTON SETTINGS selection on the title screen.

HEAD-UP DISPLAY

In the middle (at the top of the display) is the timer. This tells you how much time you have left to complete the current level. Extra time can be gained from certain power-ups.



Top-right are the power levels for your armour, offensive and power abilities. These may be topped up by collecting power-ups.

Far left is your score. The score is increased by performing cunning...er...stunts, shunting your opposition, or just by mowing down the population. Below the score is your current speed.

During the game extra information will be displayed from time to time, including comments on your driving, and icons showing your current array of pick-ups.

PICK-UP-TASTIC

There are lots of pick-ups in Carmageddon. You will have to discover these as you progress through the game. They range from useful to useless to just plain silly. Pick-ups include, power-ups which can increase your cars offensive, power, or armour, kangaroo springs which causes your car to keep bouncing like a maniac, instant handbrake allows your car to stop on a penny, alien glued to ground....

....well you get the idea, Carmageddon is full of them. When you pick one up you will get a short description on screen telling you what it does.

Some of them effect just your car, and some effect all of the cars in the race.

LEVELS

There are 30+ levels in Carmageddon, based in 10 unique locations. The locations include,

Theme Park ...Containing lots of ramps, stunts, a maze, and a castle. This area provides a good opportunity for you to try out and improve your driving skills.

Desert ...Based in an American style desert. This location contains some fast cliff lined roads, leading to small residential areas and an airport.

City ...A futuristic town, with loads of buildings and streets, an underpass, lots of neon advertising and a 'China-Town' section.

Grave Yard ...A large plateau supporting a big graveyard, and a spooky house. Around the plateau, hundreds of feet down is a track which goes right the way round. Be careful of the thin wooden bridge connecting the two halves of the plateau.

Resort ...A ski resort with lots and lots of snow. Skid and slip your way aroud this level explring the toboggan run, and the ski slopes.

LEVELS

Race Track ...Ever wanted to race around a formula 1 race track bouncing zombies off the bonnet of your car ?....Well now you can!

English Country Side ...A lovely drive through the pleasant English countryside. Don't forget to cause mayhem in the quaint beer garden.

Arena ...A central arena surrounded by an outer track, and four sports halls. Mutilate those annoying zombie footballers, and splat those self-righteous golfers.

Twin Shrieks ...Water, dam, tunnels, roads...a real mixture here. This is a large map with loads to explore.

Aztec ...A real mixture here, a bit of Aztec, a few African tribe huts, an underground military bunker.

TEAM

Director of Development
David Ratcliffe

Chief Executive
Jane Cavanagh

Producer & Studio Manager
John Court

Programming
John Wilson
Steven Haggerty
Gary Hughes
Guy Morris

Support Programming
David Bowler

Graphic Design
Bob Plested
Terry Lee
Craig Orchard
Dan Knight

Level Design
Bob Plested

Original Carmageddon Game by Stainless Software

HINTS & TIPS

For the latest killer hints and tips for Carmageddon call our kings of carnage hotline on...

09014 74 74 80*

For further information chechout the SCI website.
www.sci.co.uk

*Note: Calls cost 60p per minute at all times. Please ask billpayers permission before calling.

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1998, 99 SCi (Sales Curve Interactive Ltd.). Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par SCi Ltd. Développé par SCi Ltd.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01960

Sommaire

Sommaire....................17

Historique....................18

Règles....................20

Démarrage....................23

Manettes....................24

Visualisation Tête Haute....................26

Festival Des Bonus....................27

Niveaux....................28

Equipe....................30

Trucs et Astuces....................31

Support Technique....................*3ème Couv

*3ème de couverture

HISTORIQUE

En l'an 2135, une série de violentes catastrophes écologiques a répandu la pire vague d'épidémie jamais endurée par la race humaine. Les deux tiers de la population mondiale ont été éradiqués en quelques semaines. Des régions entières de la planète sont devenues désertiques.

Pour la première fois depuis le début de l'histoire de l'humanité, les grandes cités se sont vidées, laissant le béton s'effriter et les fenêtres claquer le long des grandes avenues. Pour la première fois, on n'entendait plus le chahut des enfants dans les parcs d'attractions, mais le brouhaha des rats qui détalent. Puis, petit à petit, la race humaine a commencé à reprendre son souffle, créant de vastes abris, dans lesquelles les ressources étaient si limitées que le gouvernement devait les rationner. Les humains ont cru qu'ils pourraient réclamer le monde à nouveau. Mais les survivants furent frappés par une surprise de taille. La recherche génétique, commencée au cours du 20ème siècle et subventionnée par le gouvernement, n'avait pas arrêté et le dernier laboratoire, déserté après l'épidémie, fut contaminé par la maladie.

Des zombies sont nés du mariage de la recherche génétique et de la virulente maladie. Ils devinrent une caricature de l'être humain, imitant le comportement des milliards d'humains décédés et l'air vicié des grandes cités désertes contribua à leur prolifération.

Historique

Les abris écologiques devinrent rapidement surpeuplés. Les conditions allaient s'empirant et, devant les restrictions qu'ils subissaient chaque jour, les gens se montraient de plus en plus impatients. Le gouvernement décida que le temps du changement était venu. Il organisa une course, à l'instar du gouvernement de la Rome antique, qui devait se dérouler dans l'enceinte même de ces villes infestées et ravagées par les maladies et permettre aux participants de s'évader des abris surpeuplés pour habiter la seule île intacte de la planète (sur laquelle, comme par hasard, le gouvernement avait établi ses quartiers généraux), et de gravir ainsi les échelons de la gloire. On appela ces courses « les Carmageddon ».

L'objectif était très simple :

GAGNER !

COMMENT ?

N'IMPORTE COMMENT!

LES REGLES ?

Quelles règles ? Il vous suffit de terminer chaque mission pour atteindre les niveaux suivants. Les niveaux entre les missions vous donneront l'occasion de faire ce que vous souhaitez. Gardez simplement à l'esprit les instructions données à chacun de vos adversaires :

· Conduisez plus vite que tout le monde.
· Détruisez vos adversaires jusqu'à ce que leurs débris encombrent la route.
· Ecrasez les zombies fourmillant sur les circuits.

Carmageddon est une course « libre ». Vous pouvez faire ce que vous voulez, quand vous le voulez. Chaque course a un nombre prédéfini de tours et dispose de points de contrôle. Cependant, vous pouvez ignorer les tours et les points de contrôle si vous le souhaitez (comme la plupart de vos adversaires).

Il est bien plus drôle de démolir les autres véhicules et de faucher les passants. Un chronomètre est affiché en haut de l'écran, indiquant le compte à rebours. Si le chronomètre atteint zéro, la course est terminée. Ce qui n'est pas si grave, puisque vous pouvez toujours recommencer la course.

LES REGLES ?

Vous remarquerez sans doute que votre position dans la course n'est pas indiquée. C'est tout simplement parce que vous n'en avez pas, et ce n'est pas très grave...

Vos adversaires tricheront autant que vous, et savoir qui franchit la ligne d'arrivée en première position ne présente aucun intérêt. Ce qui compte, ce sont les dégâts dont vous êtes responsable, et le nombre de zombies que vous « accrochez » à votre tableau de chasse...

L'important étant de faire absolument tout ce que souhaitez, prenez-y un maximum de plaisir. Si vos adversaires sont suffisamment ordinaires pour se contenter de faire une course (des tours de circuit), pourquoi ne pas décider de rouler dans le mauvais sens pour leur faire connaître le grand frisson, pour agrémenter un peu leurs tristes vies. Entrer en collision avec d'autres voitures ou écraser des zombies vous offre du temps et des points supplémentaires. Le faire avec talent et imagination rapporte encore plus. Essayez donc d'imaginer de nouvelles manières hilarantes de réduire en bouillie ces zombies - il est plus que probable que vous en serez récompensé. Lorsque vous percutez d'autres voitures, pensez à garder le pied au plancher jusqu'au moment de l'impact - les mauviettes ne seront pas récompensées.
Détruire tous vos adversaires, ou écraser tous les zombies met un terme à la course - mais avec un bonus intéressant.

LES REGLES ?

En définitive, vous pouvez choisir un des trois objectifs suivants...

Faire la course (poule mouillée !)
Ecraser tous les zombies
Détruire tous les adversaires
... ou vous pouvez faire un peu de chaque.

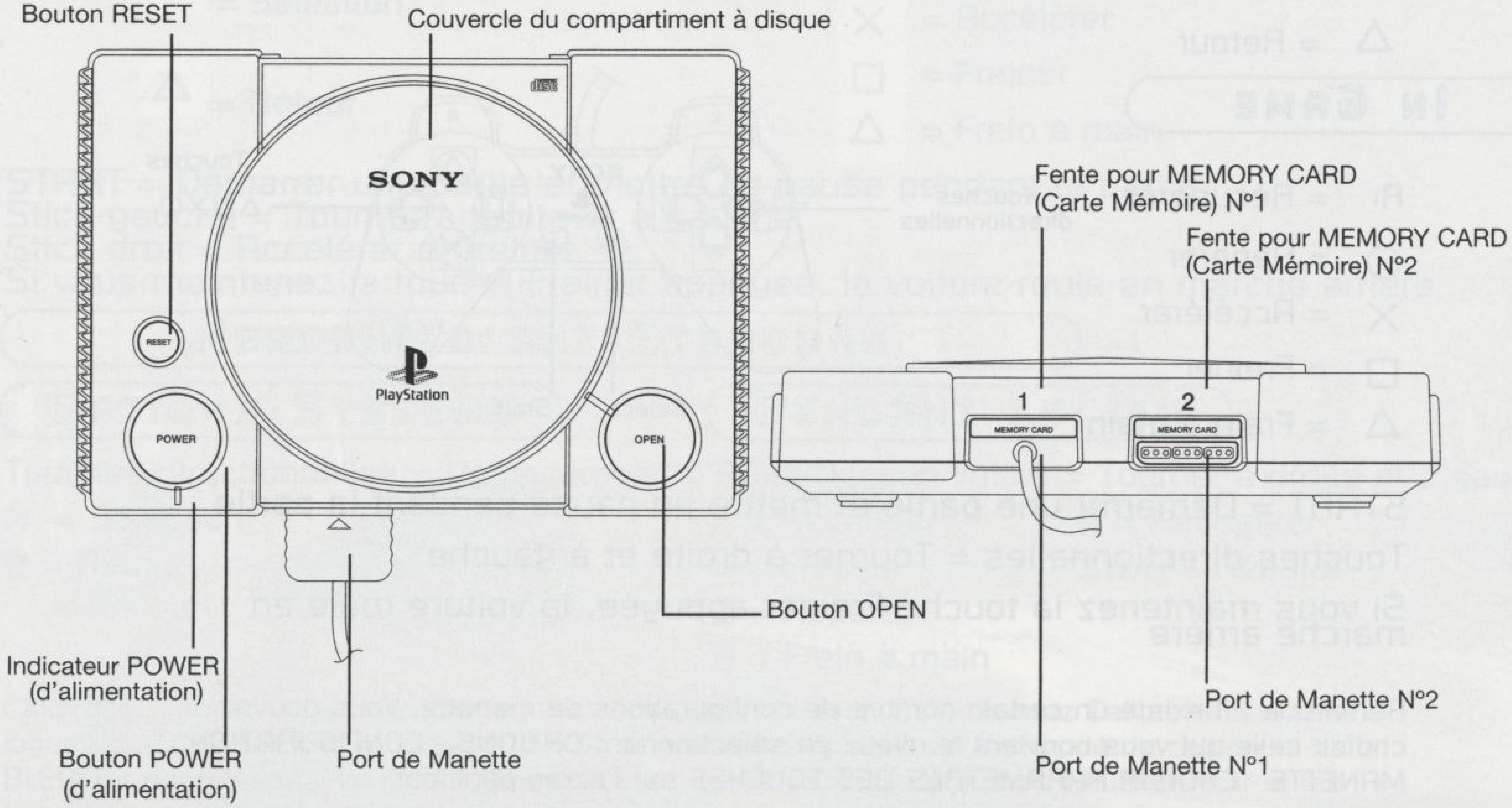
Parfois, votre voiture peut atterrir dans une position inhabituelle (sur le toit, par exemple) et vous empêche donc de conduire. Si cela arrive, vous pouvez soit attendre qu'une autre voiture vous percute et vous remette dans une bonne position, ou vous pouvez appuyer sur la touche Récupérer qui, pour une somme modeste, vous remettra sur pieds (euh... sur roues).

Pendant le jeu, votre voiture subira des dégâts. Un indicateur d'état affiche sa condition. Si certaines pièces deviennent trop endommagées, elles peuvent engendrer une conduite extrêmement difficile, voire impossible. Pour réparer ces dégâts, appuyez simplement sur la touche Réparer. En maintenant la touche appuyée plus longtemps, vous réparez plus de dégâts... et vous payez plus cher.

DEMARRAGE

Pour jouer à Carmageddon sur votre PlayStation :

Installez votre PlayStation comme indiqué dans le manuel d'instructions fourni avec votre console. Suivez les indications pour ouvrir votre lecteur de CD, et placez votre CD à l'intérieur, côté imprimé vers le haut.
Fermez votre lecteur de CD et appuyez sur le bouton Power de votre console pour lancer le jeu.



Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de carte mémoire quand votre console est allumée.

Assurez-vous d'avoir suffisamment de blocs libres sur votre carte mémoire avant d'entamer une partie.

Manettes

Options Système

Touches directionnelles = Déplacement

× = Sélection

△ = Retour

In Game

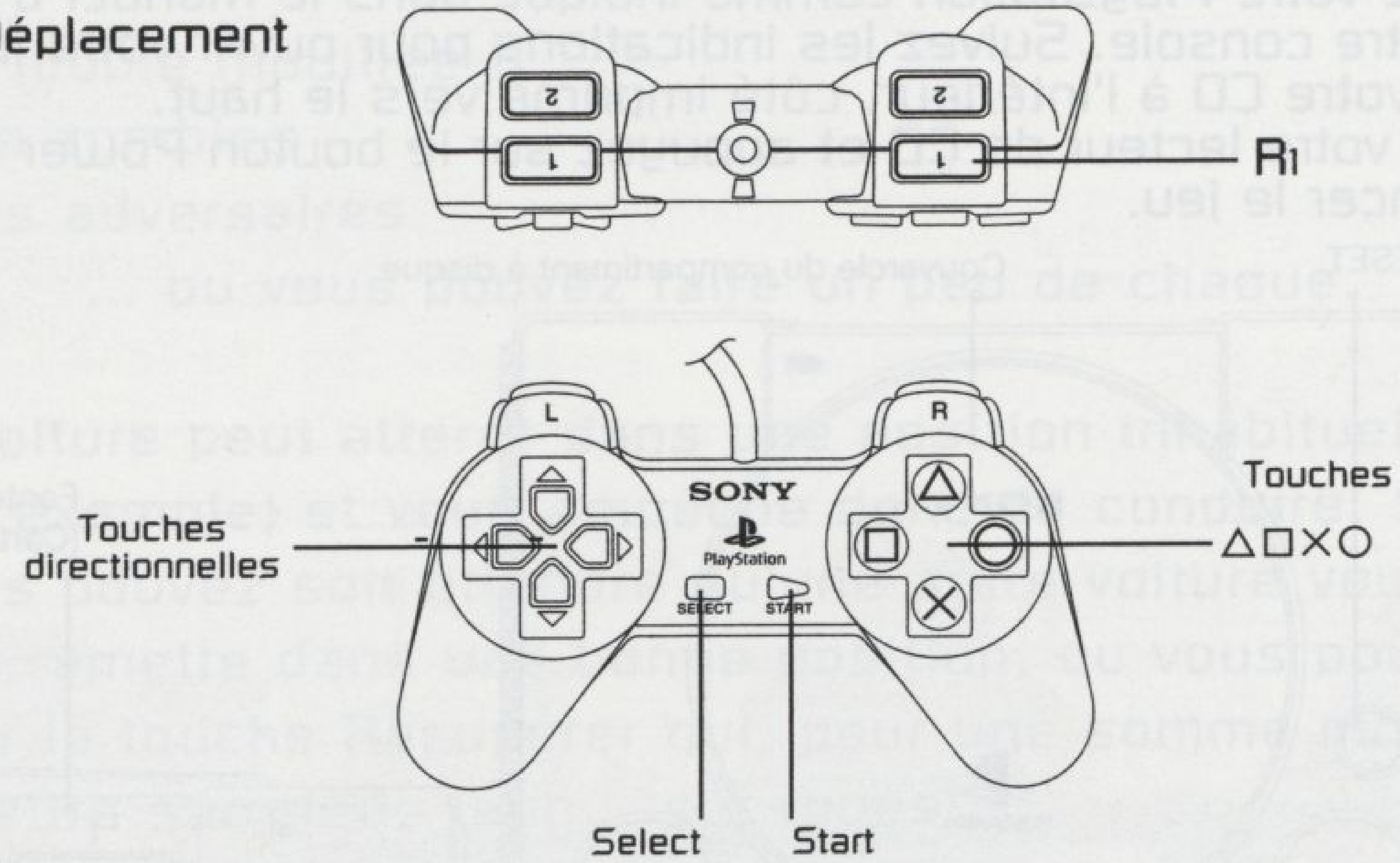
R1 = Récupérer

○ = Réparer

× = Accélérer

□ = Freiner

△ = Frein à main



START = Démarrer une partie et mettre en pause pendant la partie

Touches directionnelles = Tourner à droite et à gauche

Si vous maintenez la touche Freiner appuyée, la voiture roule en marche arrière

Remarque : il existe un certain nombre de configurations de manette. Vous pouvez choisir celle qui vous convient le mieux en sélectionnant OPTIONS - CONFIGURATION MANETTE - CHOISIR PARAMETRES DES TOUCHES sur l'écran principal.

Manettes

Manette Analogique / Dual Shock

Options Système

Touches directionnelles = Déplacement

✕ = Sélection

△ = Retour

Pendant le jeu

R1 = Récupérer

○ = Réparer

✕ = Accélérer

□ = Freiner

△ = Frein à main

START = Démarrer une partie et mettre en pause pendant la partie
Stick gauche = Tourner à droite et à gauche
Stick droit = Accélérer et freiner
Si vous maintenez la touche Freiner appuyée, la voiture roule en marche arrière

Negcon/Volant Standard

Options Système

Touches directionnelles = Déplacement

A = Sélection

B = Retour

Pendant le jeu

Twist Negcon/Volant = Tourner à droite et à gauche

I = Accélérer

II = Freiner

A = Réparer

B = Frein à main

R = Récupérer

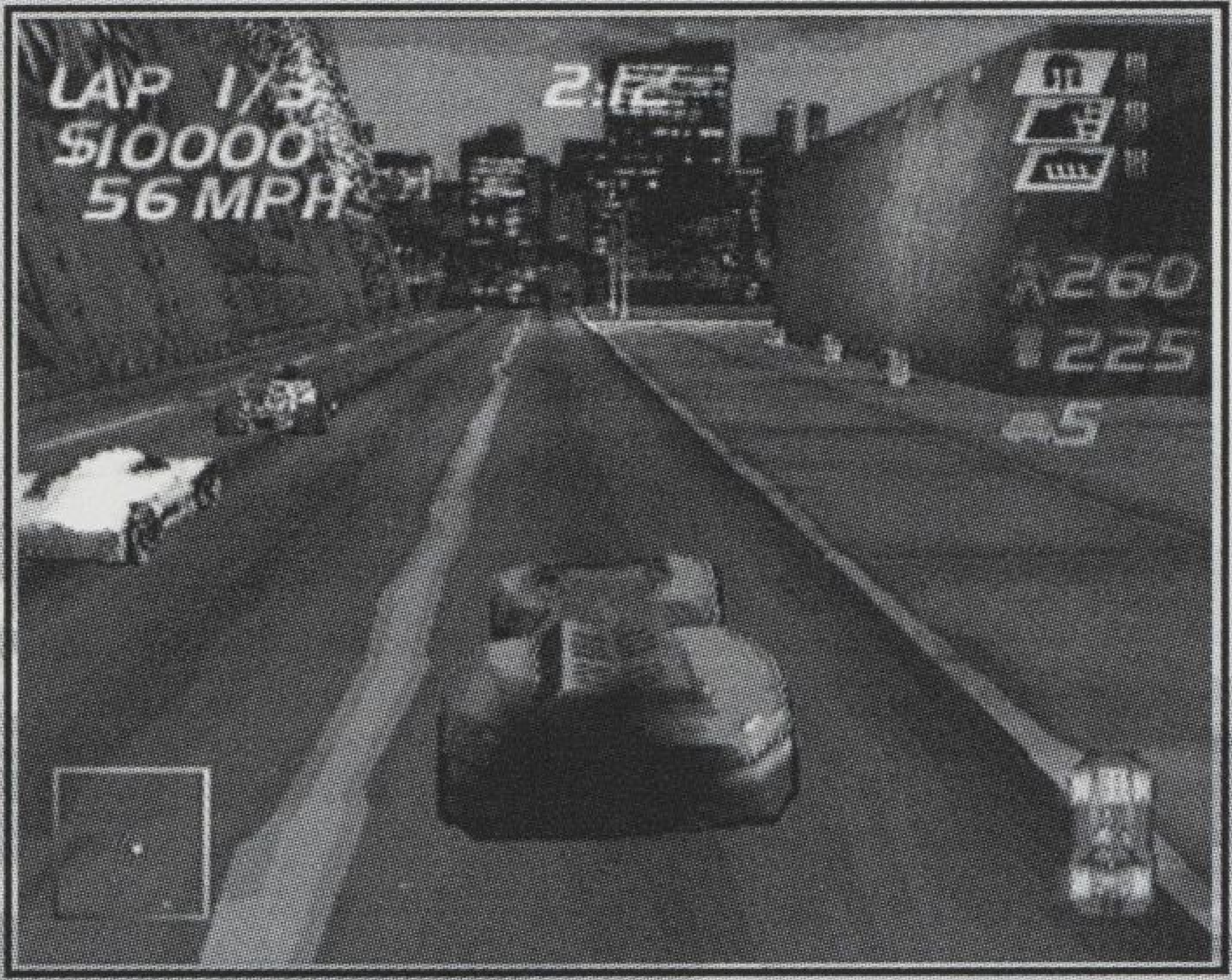
Start = Réparer

Calibrage : rendez-vous dans le menu Options, puis Manette. Sélectionnez Calibrer manette analogue.Vous obtenez une représentation de la manette et il vous est demandé de centrer la balle BLEUE et de presser la touche A. Ensuite, vous devez déplacer le volant, l'accélérateur et les freins à leur maximum. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche A.

Remarque : Il existe un certain nombre de configurations de manette. Vous pouvez choisir celle qui vous convient le mieux en sélectionnant OPTIONS - CONFIGURATION MANETTE - CHOISIR PARAMETRES DES TOUCHES sur l'écran principal.

Visualisation Tete Haute

Au milieu (en haut de l'écran), vous trouverez le chronomètre. Il indique le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau actuel. Vous pouvez gagner du temps supplémentaire à l'aide de certains bonus.



En haut à droite sont affichés les niveaux de puissance de votre blindage, ainsi que de vos compétences offensives et défensives. Ces niveaux peuvent être améliorés en ramassant des bonus.

A gauche, votre score est affiché. Votre score augmente selon les, euh... cascades effectuées, les obstacles destinés à vos adversaires ou le nombre de zombies écrasés. Sous le score, votre vitesse est affichée.

Pendant le jeu, des informations supplémentaires seront affichées, de temps à autre. Elles mentionnent des remarques sur votre style de conduite. Vous trouverez également des icônes indiquant votre panoplie de bonus.

Festival De Bonus

Il y a de nombreux bonus dans Carmageddon. Vous les découvrirez au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Certains sont utiles, d'autres complètement inutiles, et d'autres tout simplement stupides. Certains peuvent améliorer l'attaque, la puissance et le blindage de votre véhicule. D'autres consistent en des ressorts kangourous qui font rebondir votre voiture irrésistiblement. Les coups de frein à main pour piler brusquement collent les zombies au bitume...

...enfin, vous voyez le tableau, Carmageddon regorge de bonus.

Quand vous en ramassez un, une brève description apparaît à l'écran et vous indique à quoi il sert.

Certains ont un effet sur votre voiture, d'autres ont un effet sur toutes les autres voitures de la course.

Niveaux

Il existe plus de 30 niveaux dans Carmageddon, situés sur 10 emplacements étonnants. Ces emplacements comprennent :

Parc d'attraction ...Vous y trouverez des rampes, des circuits de cascade, un labyrinthe et un château. Ce site vous fournit une excellente occasion de vous faire la main et d'améliorer vos compétences de pilote.

DÉSERT ...Basé dans un désert américain. Cet endroit comprend des routes au bord des falaises, menant vers des zones résidentielles, et un aéroport.

VILLE ...Une ville du futur, avec ses bâtiments et ses rues, un passage souterrain, un tas de pubs avec des enseignes au néon et un quartier « ChinaTown ».

CIMETIÈRE ...Un vaste plateau sur lequel se trouvent un cimetière et une maison hantée. Autour du plateau, quelques centaines de mètres plus bas, vous trouverez une piste. Méfiez-vous de la fine passerelle de bois reliant les deux moitiés du plateau.

STATION DE SKI ...Vous y trouverez de la neige, de la neige et encore de la neige. L'endroit rêvé pour faire des glissades, essayer la piste de saut à ski et dévaler les pentes enneigées.

LEVELS

Piste ...Avez-vous déjà songé à participer à une course de Formule 1 dans laquelle vous pourriez faire valser des zombies sur le capot de votre voiture ? ... Et bien maintenant, vous pouvez !

CAMPAGNE ANGLAISE ...Une charmante balade au cœur de la campagne anglaise. N'oubliez pas de semer le chaos et la zizanie dans les jardins des pubs.

ARÈNE ..Une arène centrale entourée d'une piste et de quatre salles de sport. Mutilez ces vilains footballeurs zombies, et écrabouillez ces golfeurs si fiers d'eux.

UN CRI DANS LA NUIT ...De l'eau, un barrage, des tunnels et des routes... cet emplacement est vraiment varié. La carte est immense, un plaisir à explorer.

AZTÈQUE ...Mélange de cultures. Des influences aztèques, des huttes africaines et un bunker souterrain.

EQUIPE

Directeur du développement
David Ratcliffe

Directeur général
Jane Cavanagh

Producteur et responsable du studio
John Court

Programmation
John Wilson
Steven Haggerty
Gary Hughes
Guy Morris

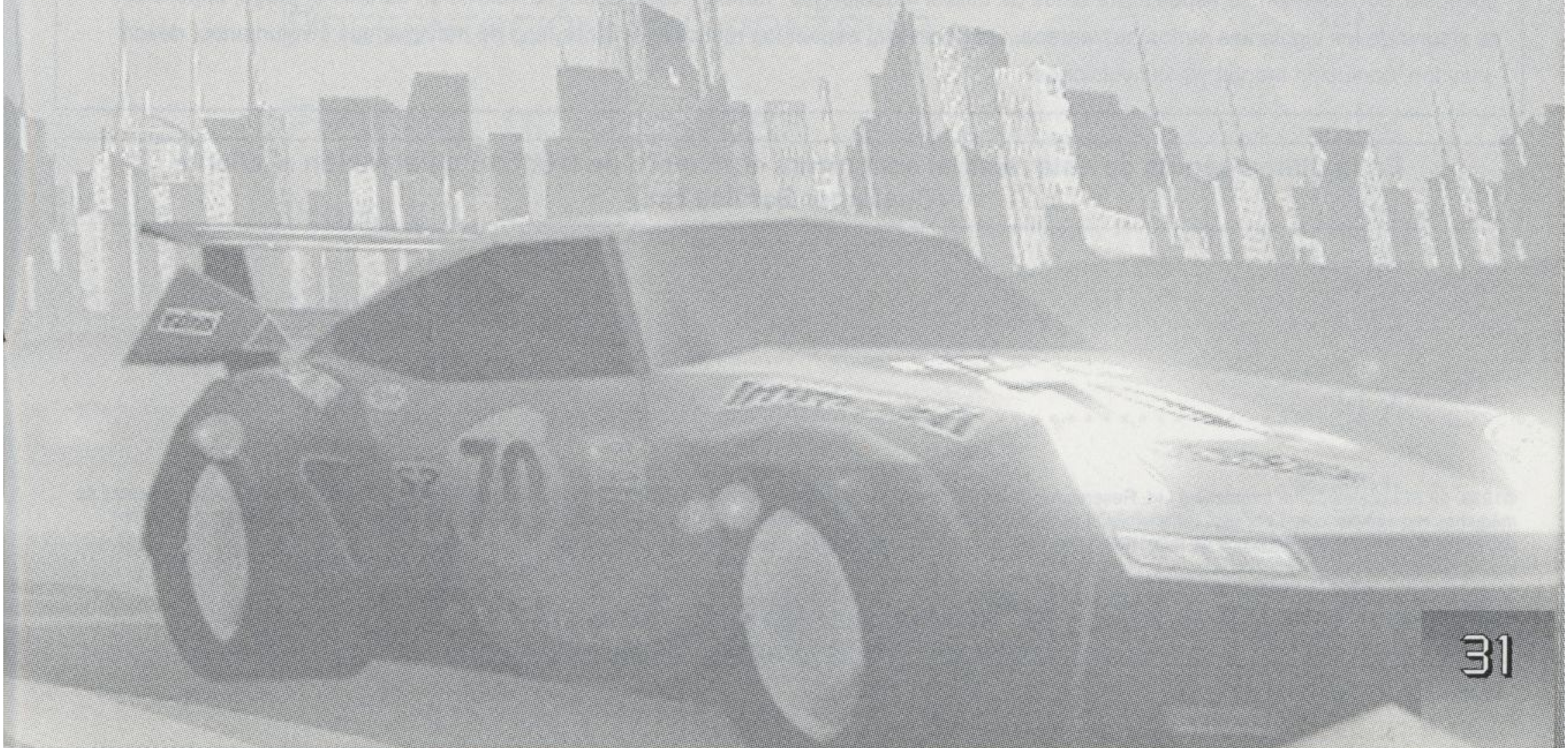
Prise en charge de la programmation
David Bowler

Conception graphique
Bob Plested
Terry Lee
Craig Orchard
Dan Knight

Conception des niveaux
Bob Plested

Carmageddon est une idée originale de Stainless Software

REMARQUE



Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

©1998, 99 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por SCi Ltd. Desarrollado por SCi Ltd.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01960

ÍNDICE

ÍNDICE....................................33
LA HISTORIA...............................34
REGLAS....................................36
CÓMO EMPEZAR A JUGAR......................39
MANDOS....................................40
PRESENTACIÓN EN PANTALLA..................42
FESTIVAL DE OBJETOS.......................43
NIVELES...................................44
EQUIPO....................................46
PISTAS Y TRUCOS...........................47
SERVICIO AL CLIENTE: TEL..................*CP

*VÉASE LA CONTRAPORTADA

La Historia

En el 2135, una serie de terribles desastres medioambientales causaron la peor plaga sufrida por la humanidad. Más de dos terceras partes de la población fueron borradas del mapa en cuestión de semanas. Por primera vez en la historia de la humanidad, las grandes ciudades quedaron desiertas, y en las calles resonaban los ecos del hormigón desmoronado y la madera descompuesta. Los parques temáticos dejaron de rugir con el ruido de la gente y las máquinas. El único sonido que interrumpía el silencio era el correteo de las ratas y el aullido del viento.

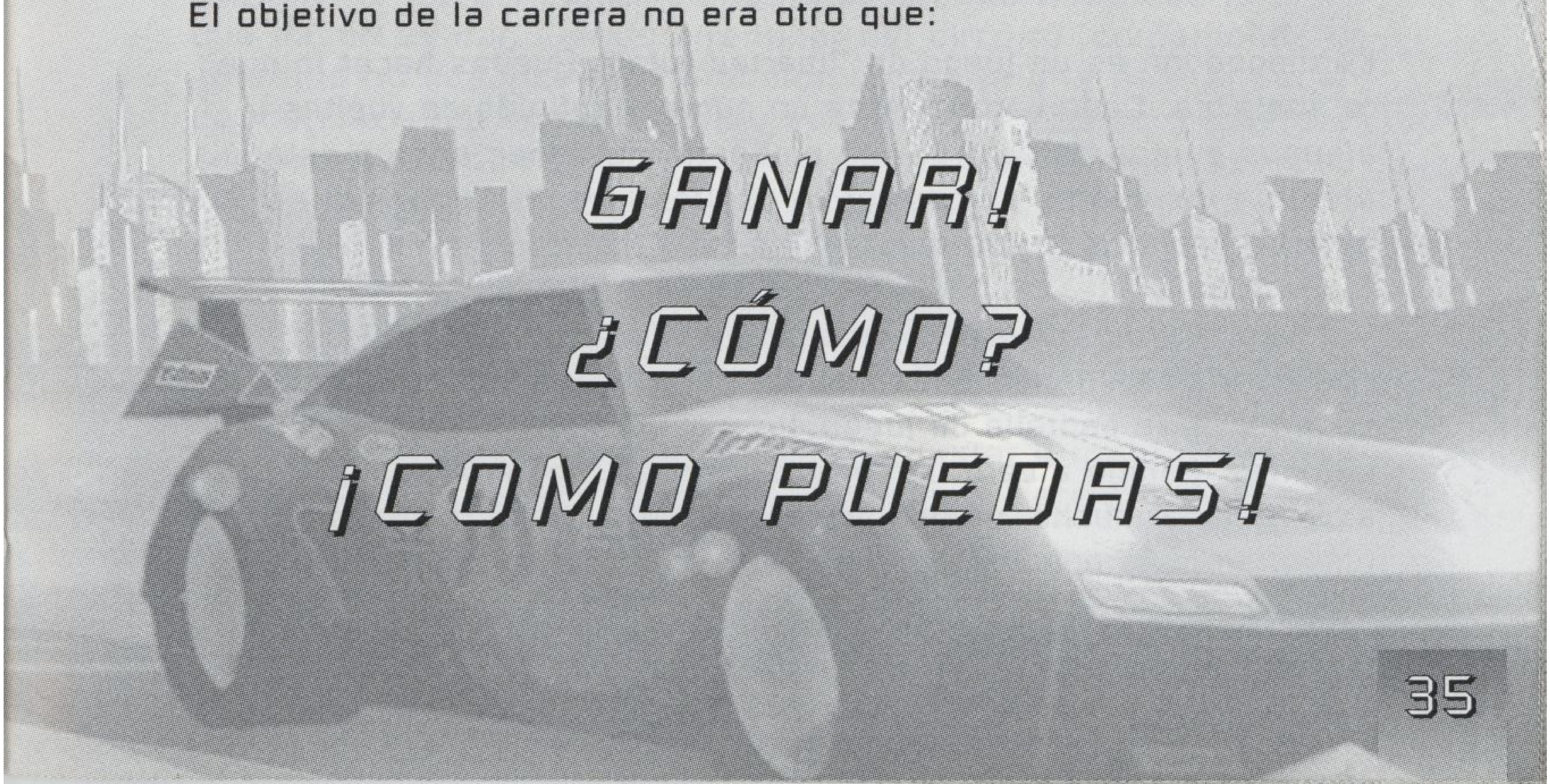
Los humanos que sobrevivieron a la plaga no tuvieron otra opción que retirarse a grandes refugios medioambientales estériles, construidos para salvar lo que quedaba de la humanidad, y donde los recursos eran limitados y la vida estaba controlada. Pero el espíritu humano conservó su fuerza, y los supervivientes creyeron que podrían reclamar el mundo una vez más, y este sueño les permitió seguir adelante.

Sin embargo, una última sorpresa mortal les aguardaba todavía. Sin su conocimiento, las tragedias que habían asolado la Tierra habían sido experimentos controlados por fuerzas alienígenas que querían dominar el planeta como especie suprema. Una vez limpiadas las ciudades de humanos, aterrizaron en número de miles para hacer de la Tierra una base adecuada para ellos.

La Historia

En los refugios medioambientales, que habían quedado congestionados con alarmante rapidez, la gente cada vez estaba más inquieta por las restricciones impuestas mientras su situación empeoraba más y más. Un grupo de rebeldes decidió que ya había tenido suficiente y organizó una carrera que tendría lugar en las ciudades asoladas por la enfermedad, en un intento de escapar de los abominables alienígenas que se habían apoderado de su mundo. Esta carrera fue ganando popularidad y pronto empezó a conocerse como El Carmageddon, una accidentada carrera por la supervivencia.

El objetivo de la carrera no era otro que:



GANAR!

¿CÓMO?

¡COMO PUEDAS!

¿Y Las Reglas?

¿Qué reglas? Simplemente completa cada misión para pasar al siguiente nivel. Los niveles entre misiones te ofrecen la oportunidad de hacer todo lo que quieras. Basta con que sigas las instrucciones que recibieron todos tus contrincantes:

· Conduce más rápido que nadie.
· Destroza a tus contrincantes hasta que sus restos queden esparcidos por la carretera.
· Aplasta todos los alienígenas que infestan las pistas de carreras.

Carmageddon es un juego de "libertad total". Puedes hacer lo que te apetezca. Cada carrera tiene un número definido de vueltas y algunos puntos de control. Sin embargo, no tienes porqué estar atento a los puntos de control de vueltas ni a las vueltas si no quieres (muchos de tus contrincantes tampoco lo harán).

Puedes divertirte mucho más chocando contra otros coches y atropellando a las masas. Hay un cronómetro en la parte superior de la pantalla de juego que cuenta hacia atrás. Cuando el cronómetro llega a cero, la carrera termina. Sin embargo, ni siquiera esto importa mucho, ya que no significa que se haya acabado el juego: siempre puedes volver atrás para repetir la carrera.

¿Y Las Reglas?

Sin duda alguna notarás que no hay una presentación de tu posición en la carrera. Esto se debe a que no la tienes, y la verdad es que no importa.

Tus contrincantes van a intentar hacer tantas trampas como tú mismo, pero no importa quién llegue a la meta primero: lo único de lo que te tienes que preocupar es de la cantidad de daños que hayas ocasionado y cuántos alienígenas hayas "conseguido".

Lo importante es hacer lo que quieras y divertirte haciéndolo. Si tus contrincantes son tan aburridos que lo único que hacen es dar vueltas alrededor del circuito "compitiendo", ¿por qué no conduces en dirección contraria y le das un poco de marcha a sus vidas? Chocar contra otros coches y aplastar alienígenas te da tiempo y puntos extra, y si le echas imaginación al asunto también puedes conseguir bonificaciones extra. Intenta idear formas nuevas y divertidas de hacer papilla a los alienígenas: serás bien recompensado. Cuando choques contra otros coches, acuérdate de pisar el acelerador al máximo hasta que se produzca el impacto: los cobardes no tienen recompensa.

Destruir a todos tus contrincantes o aplastar a todos los alienígenas también hace que la carrera termine, pero con una jugosa bonificación.

¿Y LAS REGLAS?

Puedes elegir entre tres objetivos......

Disputar la carrera (¡qué aburrimiento!)
Aplastar a todos los alienígenas
Destruir a todos tus contrincantes

..... o una combinación de los tres.

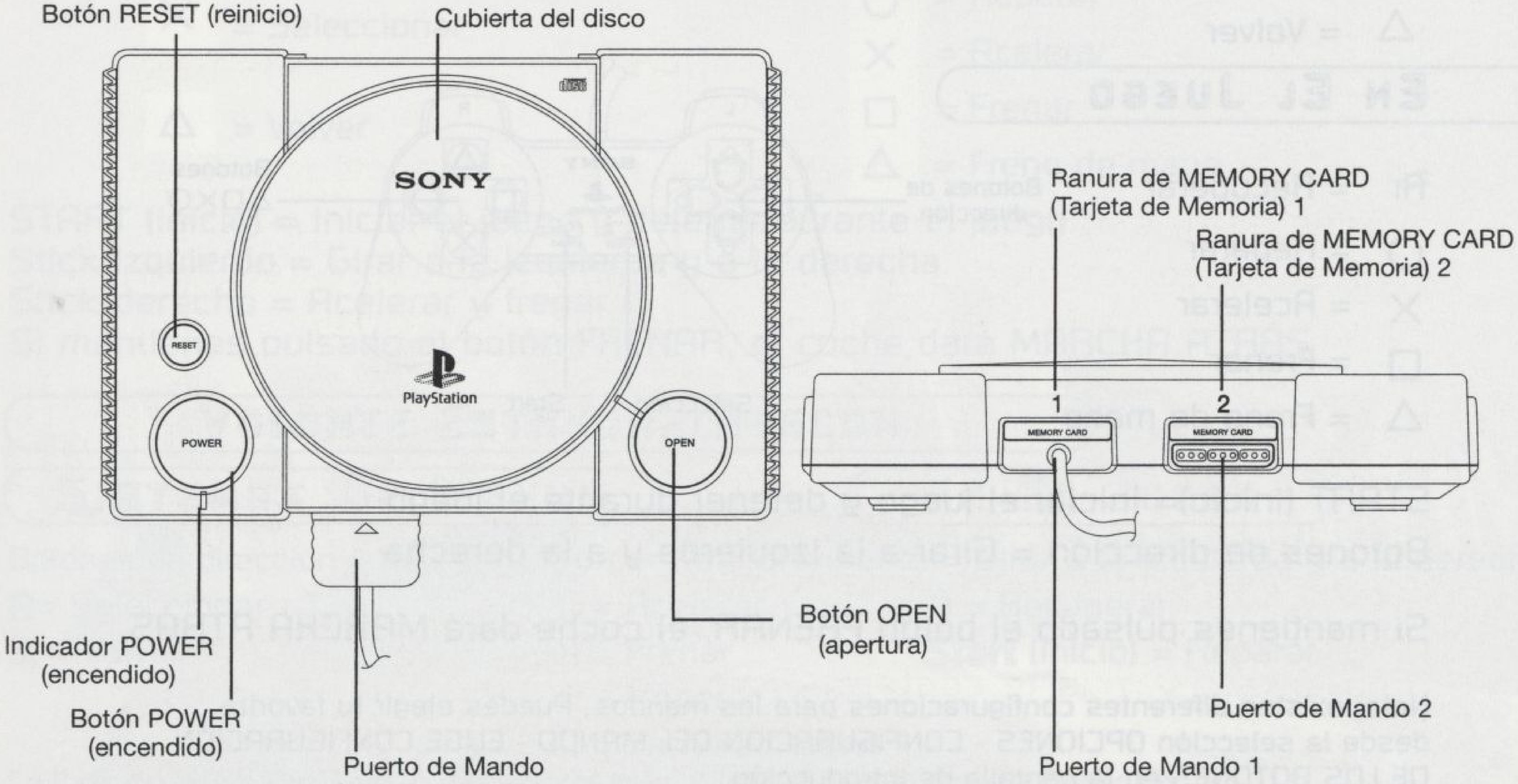
En ocasiones, el coche quedará boca seguir conduciendo. Si te sucede esto, espera a que otro coche te golpee y te vuelva a colocar sobre las ruedas o pulsa el botón de recuperación, que, por un módico precio, te colocará de nuevo en posición.

Durante la partida tu coche sufrirá daños. Hay una pequeña pantalla que muestra el estado de tu coche. Si alguna parte resulta bastante dañada, puede empezar a fallar. Para reparar los daños, simplemente mantén pulsado el botón de reparación: cuando más tiempo lo tengas pulsado, más daños repararás... y más te costará.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Para jugar a Carmageddon en la PlayStation:

Instala la PlayStation de acuerdo con las instrucciones del manual proporcionado con el sistema. Sigue las instrucciones del sistema para abrir el lector de CD y pon el CD dentro, asegurándote de que la cara impresa está hacia arriba.Cierra el lector de CD y pulsa el botón POWER (encendido) para cargar el juego.



Se recomienda no poner o quitar periféricos ni ninguna MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) una vez encendida la consola.

Asegúrate de que hay suficientes bloques libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar.

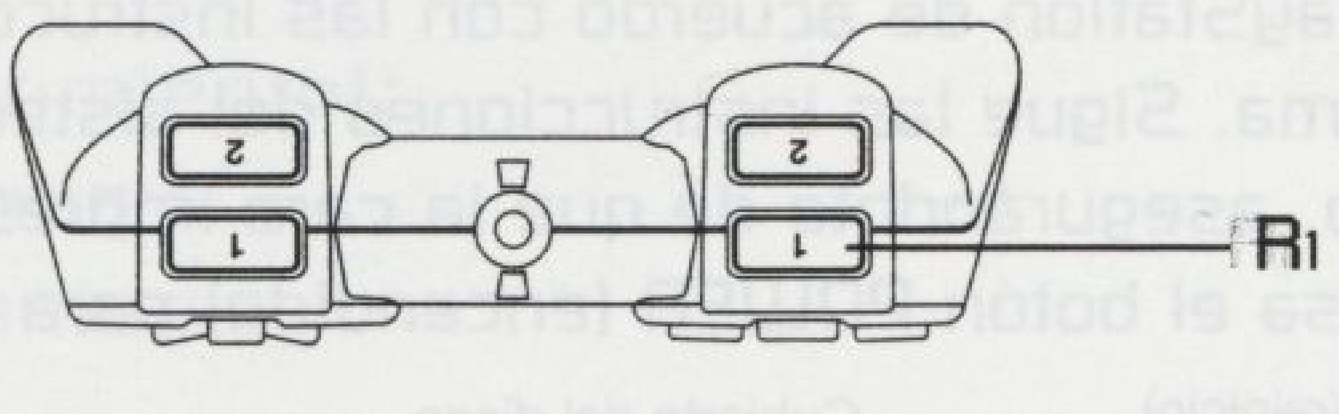
Mandos

Sistemas De Menus

Botones de dirección = Navegar

× = Seleccionar

△ = Volver



En El Juego

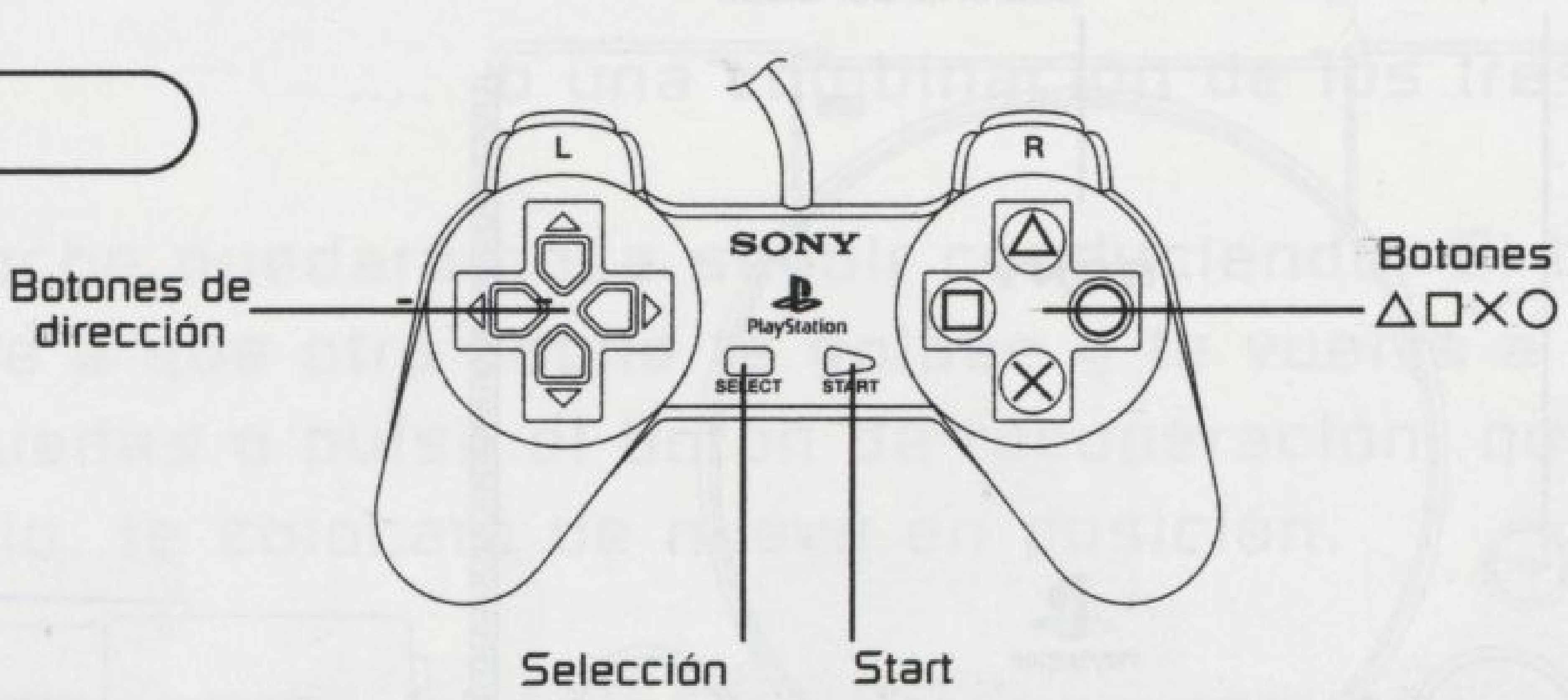
R1 = Recuperar

○ = Reparar

× = Acelerar

□ = Frenar

△ = Freno de mano



START (inicio)= Iniciar el juego y detener durante el juego
Botones de dirección = Girar a la izquierda y a la derecha

Si mantienes pulsado el botón FRENAR, el coche dará MARCHA ATRÁS

Nota: existen diferentes configuraciones para los mandos. Puedes elegir tu favorita desde la selección OPCIONES - CONFIGURACIÓN DEL MANDO - ELIGE CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES en la pantalla de introducción.

Mandos

Mando Analógico/Dual shock

Sistemas De Menus

Botones de dirección = Navegar

× = Seleccionar

△ = Volver

En El Juego

R1 = Recuperar

○ = Reparar

× = Acelerar

□ = Frenar

△ = Freno de mano

START (inicio) = Iniciar el juego y detener durante el juego
Stick izquierdo = Girar a la izquierda y a la derecha
Stick derecho = Acelerar y frenar
Si mantienes pulsado el botón FRENAR, el coche dará MARCHA ATRÁS

Volante Estándar/Negcon

Sistemas De Menus

Botones de dirección = Navegar
A= Seleccionar
B = Volver

En El Juego

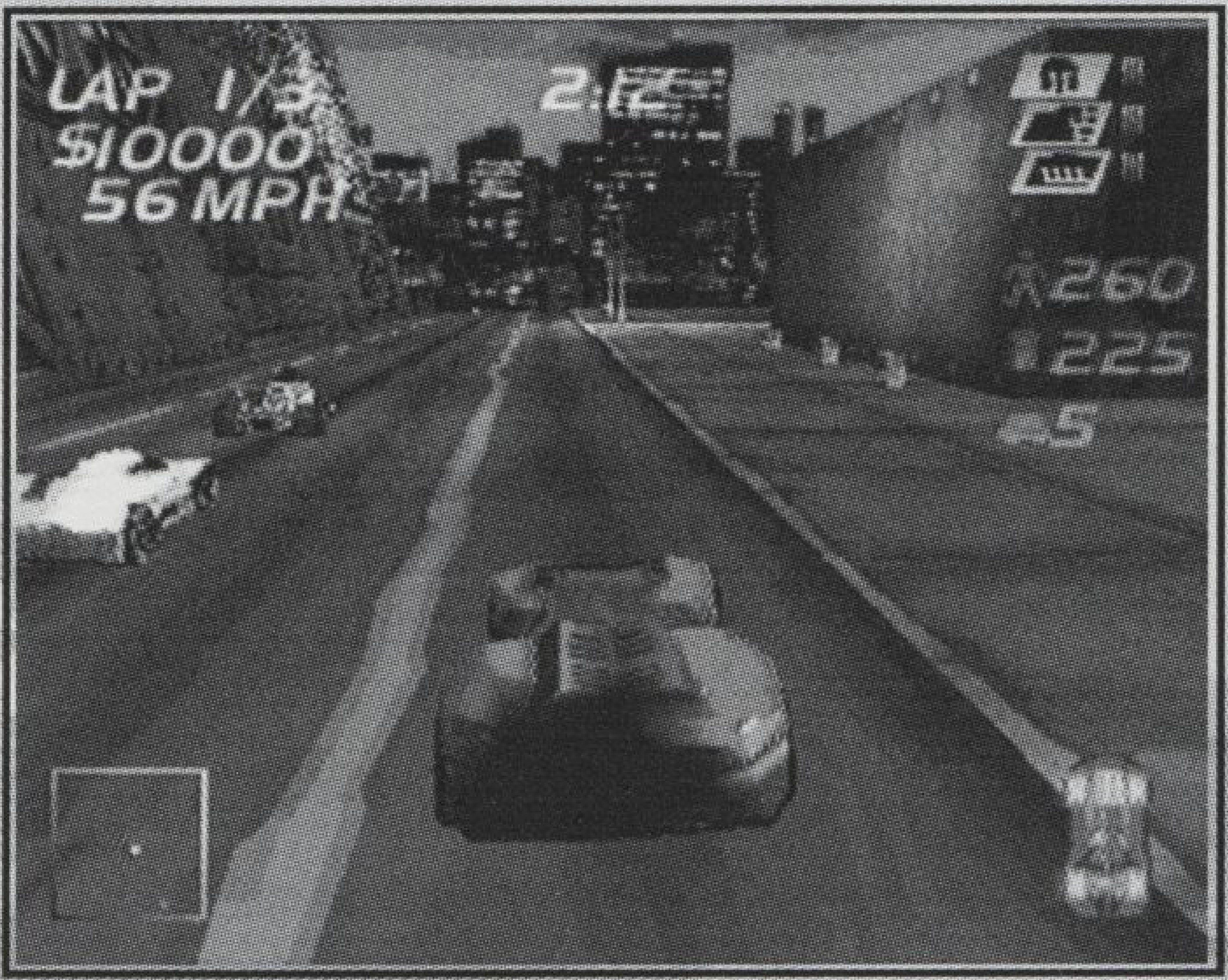
Torcer Negcon/volante = Girar a la izquierda y a la derecha
I = Acelerar
II = Frenar
A = Reparar
B = Freno de mano
R = Recuperar
Start (Inicio) = Reparar

Calibración: elige Opciones y después Mando. Elige Calibrar el mando analógico. Aparecerá un dibujo del mando y tendrás que centrar la bola AZUL y pulsar el botón A. Luego tendrás que colocar la dirección, la aceleración y el freno en su máxima amplitud. Cuando acabes, pulsa el botón A.

Nota: existen diferentes configuraciones para los mandos. Puedes elegir tu favorita desde la selección OPCIONES - CONFIGURACIÓN DEL MANDO - ELIGE CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES en la pantalla de introducción.

Presentación En Pantalla

En la parte superior central de la pantalla está el cronómetro, que te indica cuánto tiempo te queda para completar el nivel actual. Puedes ganar tiempo extra con ciertos objetos.



En la parte superior derecha se muestran los niveles de energía de tu blindaje, armas y potencia. Puedes elevarlos al máximo recogiendo objetos.

A la izquierda puedes ver tu puntuación. Ésta aumenta si realizas "acrobacias", evitando los obstáculos o simplemente diezmando la población. Debajo de la puntuación se muestra la velocidad a la que vas.

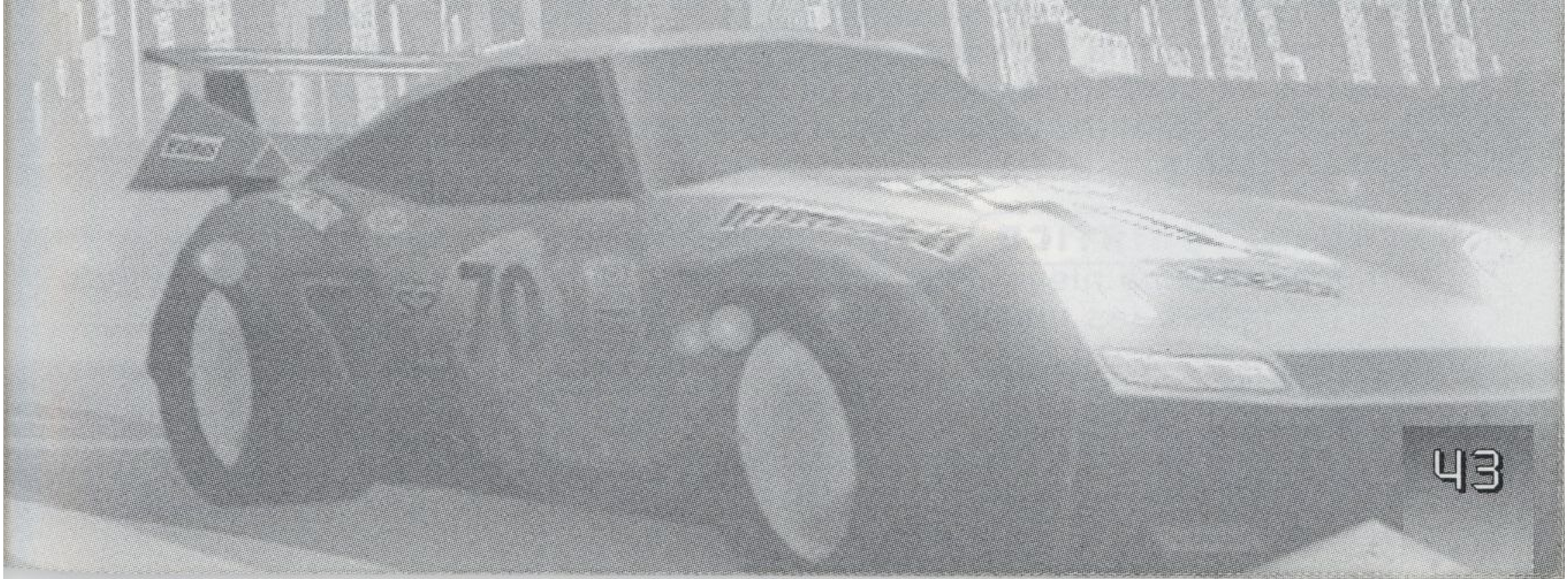
Durante el juego aparecerá en pantalla de vez en cuando información adicional, como comentarios sobre tu conducción e iconos que muestran tu colección actual de objetos.

Festival De Objetos

Hay un montón de objetos en Carmageddon. Tienes que descubrirlos al ir avanzando en el juego. Los hay útiles, inútiles e incluso ridículos. Los objetos incluyen:
objetos que pueden aumentar las armas, la potencia o el blindaje de tu coche, amortiguadores de tipo canguro que hacen que tu coche salte a lo bestia, freno de mano instantáneo que te permite parar el coche en seco; alienígenas aplastados contra el suelo...

... te haces una idea ¿no? Carmageddon está lleno de ellos. Cuando recojas uno, aparecerá una pantalla con una breve descripción que te dice para qué sirve.

Algunos de ellos afectan sólo a tu coche pero otros afectarán a todos los coches de la carrera.



Niveles

Hay más de 30 niveles en Carmageddon, basados en 10 lugares exclusivos. Estos lugares son:

Parque temático ... Contiene un montón de rampas, atracciones acrobáticas, un laberinto y un castillo. Esta zona te proporciona una buena oportunidad para ensayar y mejorar tus habilidades al volante.

Desierto ... Basado en un desierto al estilo americano, contiene algunas carreteras de alta velocidad al borde de acantilados que te llevan a pequeñas zonas residenciales y al aeropuerto.

Ciudad ... Ciudad futurista, con innumerables edificios y calles, un paso subterráneo, montones de anuncios de neón y un barrio chino.

Cementerio ... Una extensa meseta en la que hay un gran cementerio y una casa encantada. Alrededor de la meseta, a muchos metros de profundidad, hay un circuito que da toda la vuelta. Ten cuidado con el frágil puente de madera que conecta las dos mitades de la meseta.

Complejo Turístico ... Un complejo turístico de esquí con mucha, mucha nieve. Patina y deslízate por este nivel explorando el tobogán y las pistas de esquí.

Niveles

Circuito ... Un complejo turístico de esquí con mucha, mucha nieve. Patina y deslízate por este nivel explorando el tobogán y las pistas de esquí.

La campiña inglesa ... Un delicioso paseo por el agradable paisaje inglés. No olvides provocar el caos en la pintoresca terraza de verano.

Estadio ......Un estadio central rodeado de un circuito exterior y cuatro pabellones deportivos. Mutila a esos molestos zombis futboleros y aplasta a los estirados golfistas.

Chillidos Espeluznantes ...Agua, una presa, túneles, carreteras... una auténtica mezcla. ¡Tienes tanto que explorar en este mapa!

Azteca ... Otra verdadera mezcla, un poco de azteca, una pizca de cabañas de tribus africanas y un búnker militar subterráneo.

EQUIPO

Director de desarrollo
David Ratcliffe

Director ejecutivo
Jane Cavanagh

Productor y Director del estudio
John Court

Programadores
John Wilson
Steven Haggerty
Gary Hughes
Guy Morris

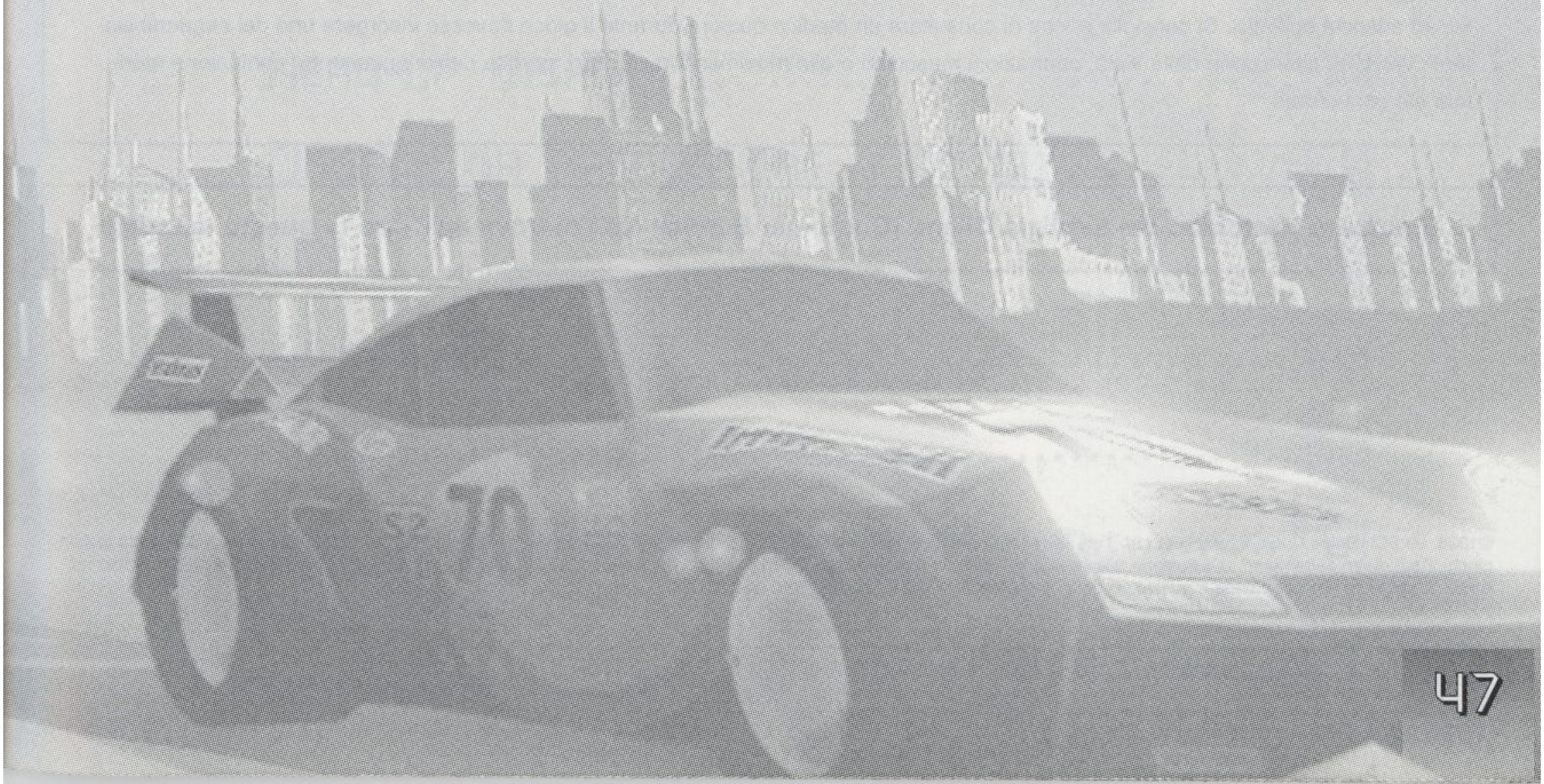
Ayudante de programación
David Bowler

Diseño gráfico
Bob Plested
Terry Lee
Craig Orchard
Dan Knight

Diseño de los niveles
Bob Plested

Juego original de Carmageddon de Stainless Software

NOTA



Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

©1998, 99 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da SCi Ltd. Sviluppato da SCi Ltd.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01960

Contenuto

Contenuto..49
La storia..50
Regole..52
Cominciare il gioco..55
Controlli..56
Head-up display..58
Oggetti da raccogliere a go go..59
Livelli..60
Squadre..62
Trucchi e suggerimenti..63
Numeri di telefono per il supporto clienti..........*CI

* Copertina interna

La storia

Nel 2135 una serie di spaventosi disastri ambientali diede origine alla peggiore pestilenza che avesse mai colpito l'umanità. Oltre due terzi della popolazione mondiale furono spazzati via nel giro di poche settimane. Intere aree del pianeta Terra divennero deserte.

Per la prima volta dall'inizio della Storia, i grandi conglomerati urbani dell'umanità erano completamente vuoti: nelle strade delle città, il desolato sbattere di finestre faceva eco al si-ni-stro scricchiolio dei blocchi di cemento. I parchi di divertimento erano completamente silenziosi, se non per il rumore che facevano i ratti attraversando quei luoghi un tempo gremiti di persone e ora deserti. Poi, l'umanità cominciò lentamente a riprendersi. Furono creati ampi rifugi sterili, in cui le risorse erano così limitate da dover essere controllate dal governo. A poco a poco, l'umanità cominciò a credere di poter riconquistare il mondo. Tuttavia, un'ultima, letale sorpresa attendeva i sopravvissuti. La ricerca genetica finanziata dal governo fin dal ventesimo secolo era proseguita, ma il materiale di ricerca era stato contaminato dalla pestilenza dopo che l'ultima sede della ricerca governativa era stata abbandonata.

Da questa spaventosa combinazione di sperimentazioni genetiche e contaminazione virale nacquero gli Zombi, terribili parodie di esseri umani, creature che prosperavano nell'atmosfera venefica di quei giorni e che cominciarono a proliferare nelle città vuote, ricalcando i comportamenti dei miliardi di esseri umani uccisi dalla peste.

La storia

Nelle sempre più congestionate cupole ad ambiente protetto, il governo si trovò presto a fronteggiare enormi rivolte popolari. Prendendo spunto dagli antichi Romani, il governo annunciò l'introduzione della 'Corsa Carmageddon', cioè una possibilità di guadagnare prestigio e di scappare dalle sovrappopolate cupole guadagnando un posto nell'unica isola incontaminata rimasta sul pianeta (dove, non a caso, risiedeva il palazzo go-ver-na-ti-vo!). La gara si svolgeva nelle città e nelle campagne contaminate del pianeta.

L'obiettivo della corsa era molto semplice:

VINCERE!

IN CHE MODO?

IN QUALUNQUE MODO SIA POSSIBILE!

LE REGOLE?

E quali regole? Basta completare le varie missioni e passare al successivo gruppo di livelli. I livelli tra le missioni rappresentano un'opportunità di fare quello che volete. Ricordate solo le istruzioni che anche tutti i vostri avversari hanno ricevuto:

· Guidate più velocemente di tutti gli altri.
· Distruggete i vostri avversari fino a quando non sono tutti spiattellati sulla strada.
· Spappolate tutti gli zombi che infestano il circuito di gara.

Carmageddon è una gara libera per tutti. Potete fare quello che volete quando volete. Ogni gara prevede un numero massimo di giri e punti di controllo. Non siete tuttavia obbligati a con-si-de-ra-re i punti di controllo dei giri, né il numero di giri se non volete (molti dei vostri avversari li ignorano).

È più divertente travolgere le altre vetture e falciare le masse. Nella parte superiore dello schermo è visualizzato un timer con il conto alla rovescia. Quando il timer raggiunge lo zero, la corsa è terminata... ma anche questo non importa un granché, poiché non significa che la partita sia terminata: potete sempre tornare indietro e correre di nuovo la stessa gara.

LE REGOLE?

Una delle prime cose che noterete è la mancanza di un indicatore della posizione in cui vi trovate durante la corsa, per il semplice motivo che non c'è nessun indicatore. E comunque anche questo non ha importanza.

I vostri avversari cercheranno di barare almeno quanto voi, e chi passa per primo all'arrivo non vince un bel niente - quello che importa è quanti danni avete causato e a quanti zombi avete fatto la pelle.

L'unica regola è fare quello che vi pare e godervi l'azione fino all'ultimo minuto. Se i vostri avversari sono così noiosi da seguire stupidamente il circuito, perché non aggiungere un po' di pepe alle loro vite guidando contromano la vostra vettura? Urtare le altre macchine e spappolare zombi aumenterà i secondi a vostra disposizione e vi garantirà punti extra. Provate ad essere fantasiosi nell'eseguire queste azioni ed i bonus aumenteranno. Sforzatevi di massacrare gli zombi in modi nuovi e divertenti - scoprirete che ci sarà una ricompensa per i vostri sforzi. Quando vi accingete a scontrarvi con una vettura avversaria, ricordate di premere l'acceleratore a tavoletta fino all'impatto... i codardi non saranno premiati
Un altro modo di terminare la corsa è distruggere tutti gli avversari o far fuori tutti gli zombi. Provateci e ci sarà un succulento bonus ad aspettarvi.

LE REGOLE?

Dunque, potete scegliere fra tre obiettivi ......

Partecipare alla corsa (che noia!)
Spappolare gli zombi
Distruggere tutti gli avversari

..... oppure una combinazione di tutti e tre.

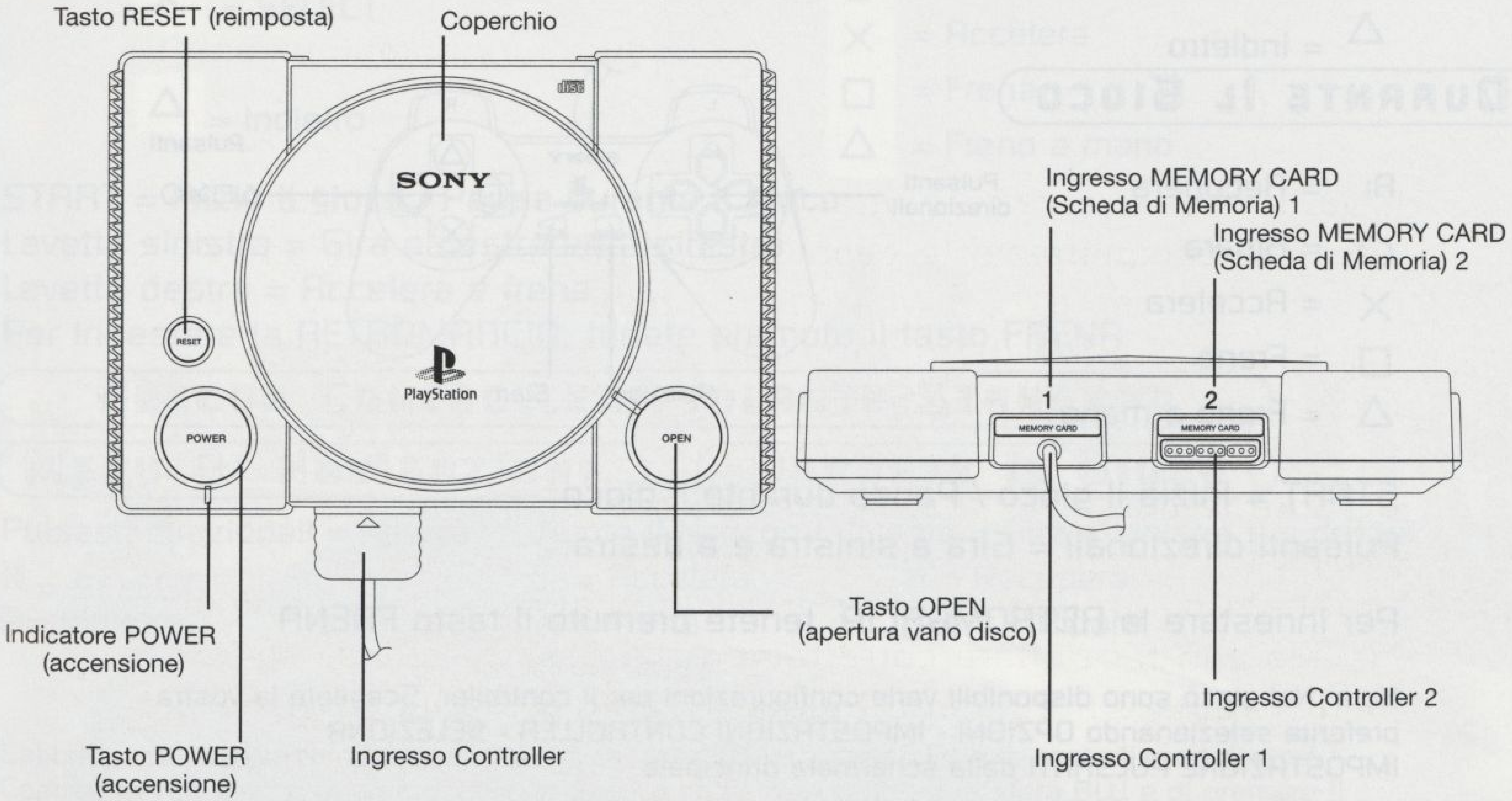
A volte la vostra vettura atterrerà in una posizione difficile (per esempio completamente capovolta), e non sarete in grado di rimetterla in moto. In tal caso, attendete che un'altra vettura urti la vostra e la rimetta in gioco oppure premete il pulsante Recupera e, a pagamento, la vostra vettura verrà recuperata.

Durante la corsa, la vostra vettura verrà danneggiata e le sue condizioni di logoramento saranno indicate in una piccola finestra di stato. Se i danni sono gravi, la vettura potrebbe cominciare a non funzionare correttamente e occorre quindi ripararla: basta premere il pulsante Ripara. Quanto più a lungo viene premuto questo pulsante, tanto più elevata è la quantità di danni riparati... e tanto più vi costerà l'operazione.

Cominciare Il Gioco

Istruzioni per giocare a Carmageddon sulla PlayStation:

Installate la vostra Playstation seguendo le istruzioni del manuale fornitovi all'acquisto.
Aprite l'alloggiamento dell'unità CD ed inserite il CD assicurandovi che il lato stampato sia quello che guarda verso l'alto.
Chiudete l'alloggiamento del CD e premete il pulsante di accensione per caricare il gioco.



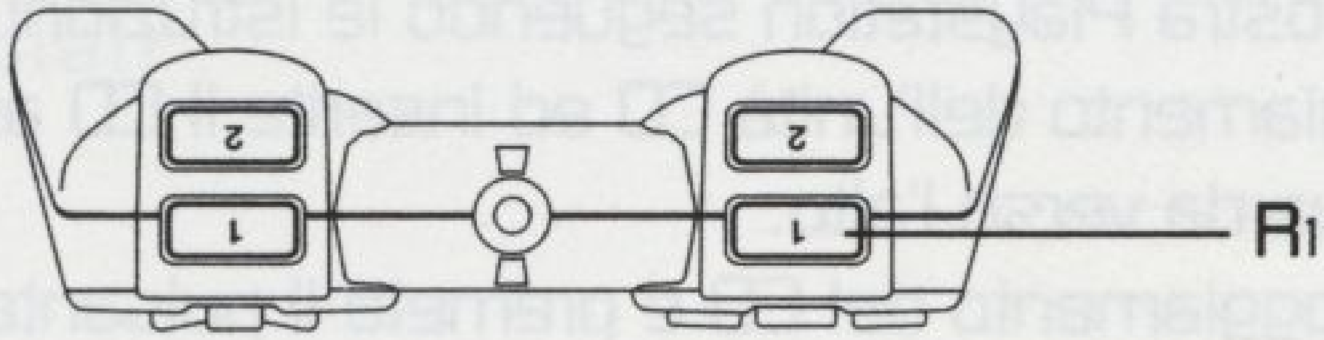
Una volta accesa la Playstation si raccomanda di non inserire o rimuovere periferiche o Memory card.

Prima di cominciare a giocare, assicuratevi che sulla vostra Memory card ci sia un numero sufficiente di blocchi liberi.

I Controller

Menu di navigazione

Pulsanti direzionali = Naviga



× = SELECT

△ = Indietro

Durante il Gioco

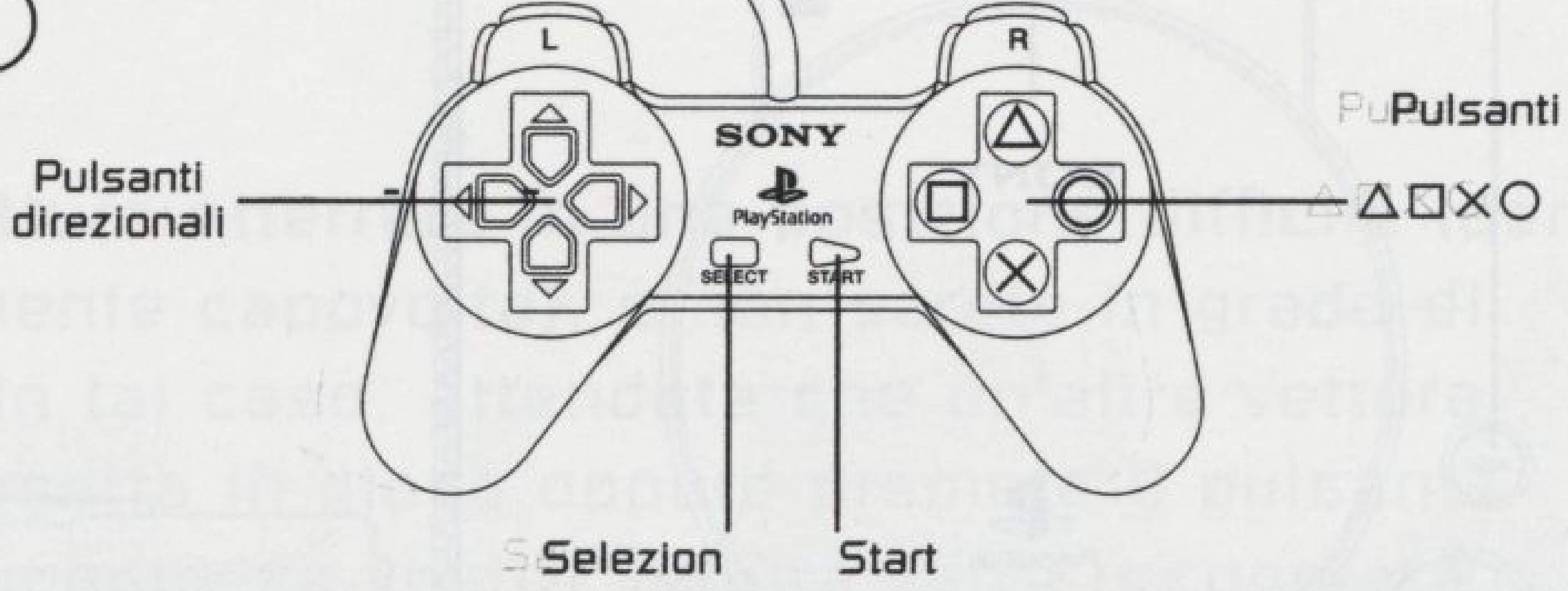
R1 = Recupera

○ = Ripara

× = Accelera

□ = Frena

△ = Freno a mano



START = Inizia il gioco / Pausa durante il gioco

Pulsanti direzionali = Gira a sinistra e a destra.

Per innestare la RETROMARCIA, tenete premuto il tasto FRENA

Nota: Nel gioco sono disponibili varie configurazioni per il controller. Scegliete la vostra preferita selezionando OPZIONI - IMPOSTAZIONI CONTROLLER - SELEZIONA IMPOSTAZIONE PULSANTI dalla schermata principale.

I Controller

Controller Analogico (Dual Shock)

Menu di Navigazione

Pulsanti direzionali = Naviga

✕ = SELECT

△ = Indietro

Durante il Gioco

R1 = Recupera

○ = Ripara

✕ = Accelera

□ = Frena

△ = Freno a mano

START = Inizia il gioco / Pausa durante il gioco
Levetta sinistra = Gira a destra ed a sinistra
Levetta destra = Accelera e frena
Per innestare la RETROMARCIA, tenete premuto il tasto FRENA

Negcon Controller/ Volante Standard

Menu di Navigazione

Pulsanti direzionali = Naviga
A = SELECT
B= Indietro

Durante il Gioco

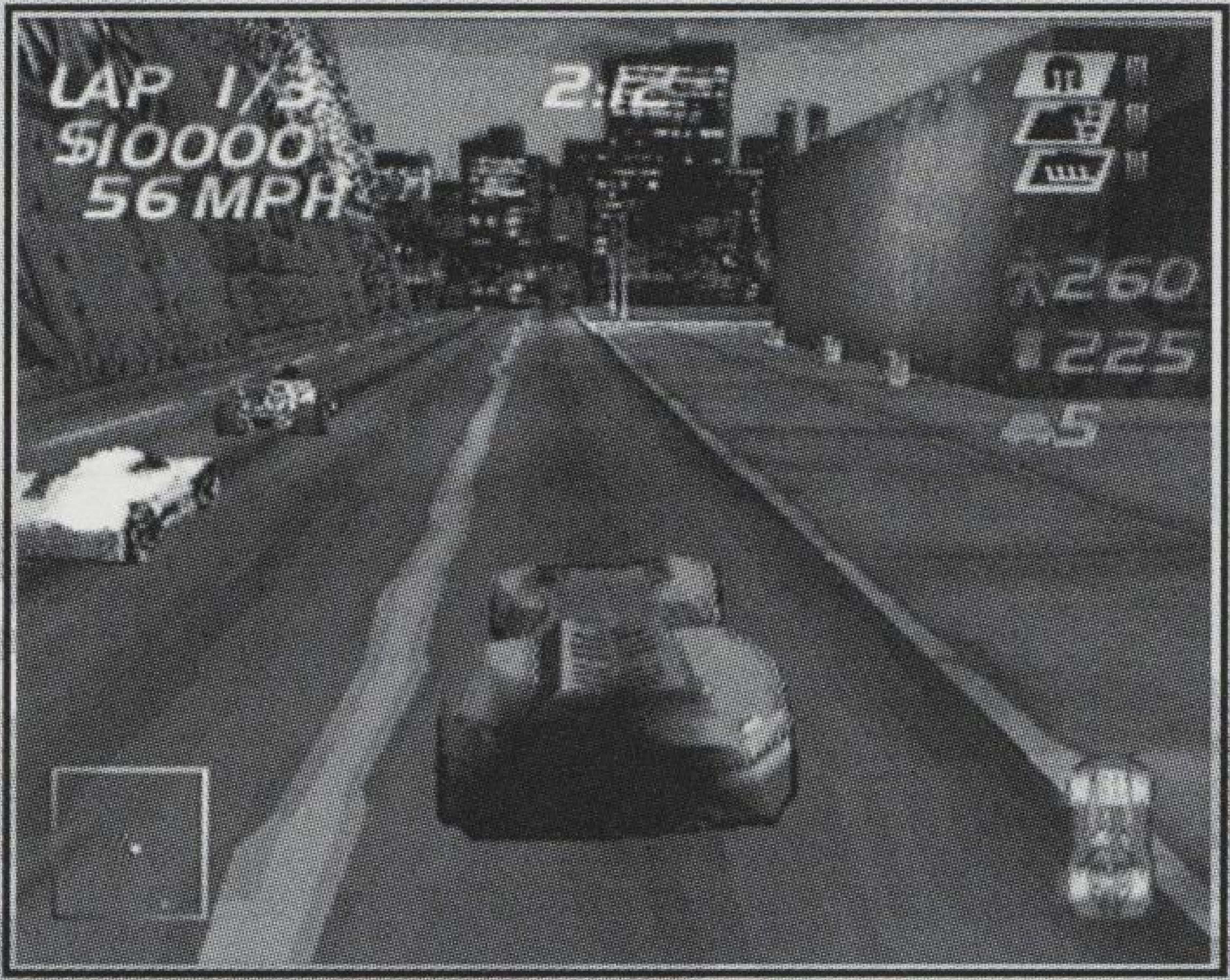
Ruota il Negcon / Volante = Gira a sinistra e a destra
I = Accelera
II = Frena
A = Ripara
B = Freno a mano
R = Recupera
Start = Ripara

Calibrazione: andate ad 'Opzioni', poi a 'Controller'. Selezionate ' Calibra controller analogico'. Comparirà l'immagine di un controller e vi verrà chiesto di centrare la sfera BLU e di premere il tasto A. Vi verrà poi chiesto di muovere il volante, l'acceleratore ed il freno fino al massimo possibile. Una volta completate queste operazioni, premete il tasto A

Nota: Nel gioco sono disponibili varie configurazioni per il controller. Scegliete la vostra preferita selezionando OPZIONI - IMPOSTAZIONI CONTROLLER - SELEZIONA IMPOSTAZIONE PULSANTI dalla schermata principale.

HEAD-UP DISPLAY

Nella parte superiore dello schermo, in posizione centrale, è visualizzato il timer, che indica il tempo rimasto a disposizione per il completamento dell'attuale livello. Sono disponibili diversi potenziamenti che consentono di ottenere tempo supplementare.



Nell'angolo superiore destro sono visualizzati i livelli di potenza dell'armatura della vettura nonché le possibili capacità offensive e di potenza. Questi livelli si possono aumentare raccogliendo potenziamenti.

Sul lato sinistro è visualizzato il punteggio, che aumenta se si eseguono scaltre... acrobazie, si spintonano gli avversari, o semplicemente quando si falcia la folla. Sotto il punteggio è visualizzata la velocità corrente.

Durante il gioco vengono di tanto in tanto visualizzate informazioni aggiuntive, per esempio commenti sulla guida o icone che indicano gli oggetti raccolti.

Oggetti Da Raccogliere a Go Go

Ci sono un mucchio di oggetti da raccogliere in Carmageddon che scoprirete man mano che progredite nel gioco.
Questi oggetti potranno essere utili, inutili o addirittura idioti...
Potrete raccogliere:
potenziamenti che aumenteranno le armi a disposizione, la potenza o l'armatura della vettura, molle canguro che vi faranno rimbalzare come ossessi, freni a mano istantanei capaci di inchiodare la vostra macchina nello spazio di una moneta, zombi incollati all'asfalto...

...insomma, avete capito, Carmageddon pullula di queste cose.
Quando raccoglierete un oggetto, sullo schermo apparirà una breve descrizione della sua funzione.

Alcuni avranno effetto solo sulla vostra vettura, altri modificheranno tutte le macchine in corsa.

LIVELLI

In Carmageddon ci sono più di 30 livelli, ambientati in 10 splendidi scenari:

Parco dei divertimenti ...Contiene tantissime rampe, occasioni per acrobazie, un labirinto e un castello. Il parco dei divertimenti è un'ottima opportunità per mettere alla prova e migliorare le vostre abilità di guida.

DESERTO ...Si trova in un deserto in stile americano. Contiene un aeroporto e strade veloci che corrono ai bordi di precipizi e conducono ad aree residenziali.

CITTÀ ...Una città futuristica, con un'enorme quantità di edifici, strade, sottopassaggi, insegne al neon e un quartiere 'Chinatown'.

CIMITERO ...Un grande altopiano che ospita un vasto cimitero e una casa degli orrori. Attorno all'altopiano, centinaia di metri più a valle, c'è che un sentiero corre lungo l'intero scenario. Fate attenzione al fragile ponte di legno che collega le due metà dell'altopiano.

STAZIONE SCIISTICA ...Una stazione sciistica con neve in abbondanza. Scendi e scivola a piacere per le discese innevate di questo livello, esplorando la pista da slitta e le piste da sci.

LIVELLI

CIRCUITO DA COMPETIZIONE ...Quante volte avete sogna-to di poter correre su un percorso di Formula 1 spappolando zombi sul vostro cofano?...Be', ora lo potete fare!

CAMPAGNA INGLESE ....Un tranquillo percorso tra le piacevoli quinte di un paesaggio inglese. Non dimenticate di buttare all'aria il bizzarro pub con giardino e tavoli all'aperto.

STADIO ...Uno stadio centrale circondato da una pista esterna e quattro palazzi dello sport. Già che ci siete, vedete un po' di mutilare quei fastidiosi giocatori di football americano e di ridurre in poltiglia quegli arroganti golfisti pretenziosi.

TWIN SHRIEKS ...Acqua, una diga, gallerie, strade... c'è un po' di tutto in questo scenario, che si estende su una superficie molto ampia, con moltissimi luoghi da esplorare.

AZTECHI ...Un'ottima mistura: un pizzico di folklore azteco, alcune capanne africane, un bunker militare sotterraneo..

TEAM

Direttore sviluppo
David Ratcliffe

Responsabile esecutivo
Jane Cavanagh

Produttore e Responsabile dello studio
John Court

Programmazione
John Wilson
Steven Haggerty
Gary Hughes
Guy Morris

Supporto programmazione
David Bowler

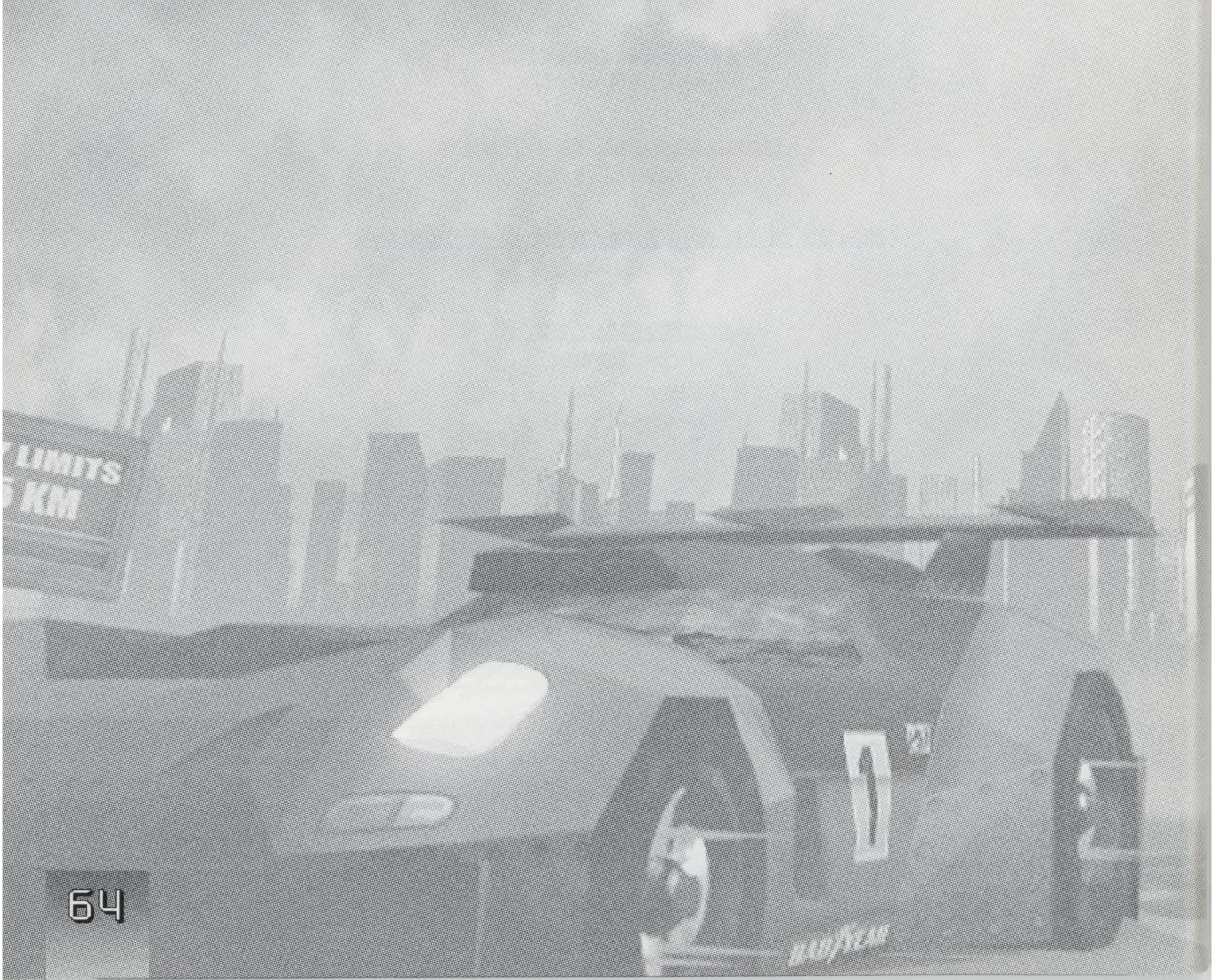
Grafica
Bob Plested
Terry Lee
Craig Orchard
Dan Knight

Progettazione livelli
Bob Plested

Gioco originale Carmageddon prodotto da: Stainless Software

Nota

Nota



Customer Service Numbers

Country	Number	
· **Australia**	1902 262 662	

Calls charged at $1.50 per minute.
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

· **Österreich** — 0900 970 111
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

· **Belgique/België/Belgien** — 011 280 996
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

· **Danmark** — +45 33 26 68 20
Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

· **Suomi** — 0600 411911
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

· **France** — 01 40 88 04 88
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

· **Deutschland** — 01805 / 766 977
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

· **Greece** — (00 301) 6777701

· **Ireland** — (01) 4054022
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

· **Italia** — 167 520 523
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

· **Nederland** — 0495 544 562
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

· **New Zealand** — (09) 415 2446
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

· **Norge** — 2336 6600

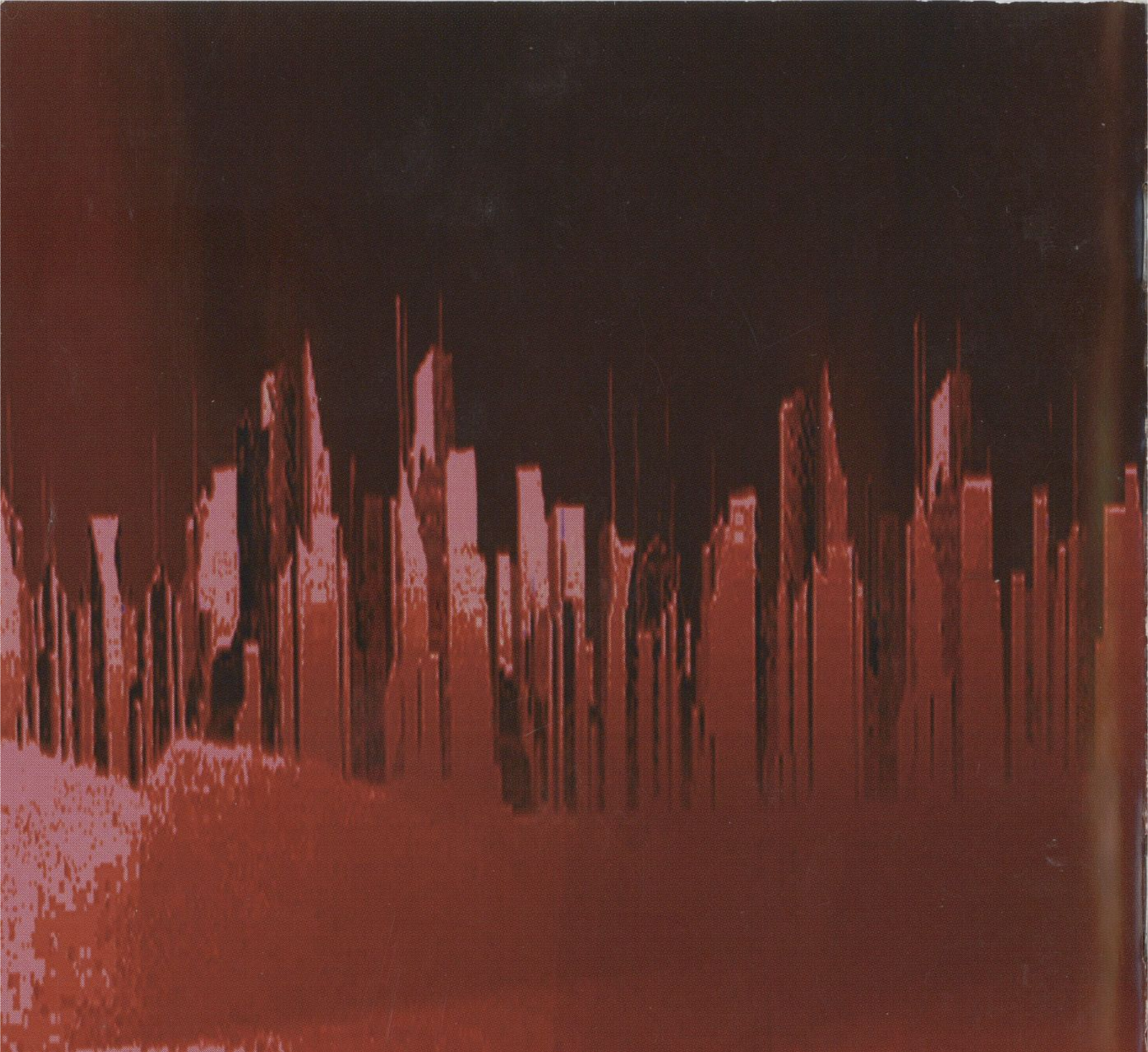
· **Portugal** — (01) 318 7450
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

· **España** — 902 102 102
Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

· **Sverige** — 587 610 00
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

· **Schweiz/Suisse** — 0900 55 20 55 — Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

· **UK** — 0990 99 88 77 — +44 (0)171 228 3543
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



SLES-01960

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5021290020399